
AÑO XII - TERCERA ÉPOCA - Número 17
INCLUYE CD-ROM
595 PTAS
MICRO manía
Sólo para adictos
REPORTAJE
Juegos de fútbol
Prepárate para la Eurocopa
Civilization 2
La mejor estrategia de todos los tiempos
Todos los pasos para resolver...
Chronicles of the Sword y Braindead 13
Normality
Rebelde con causa
8 426239 020312 00017
15 años HOBBY PRESS



Edita
HOBBY PRESS, S.A.

Presidente
María Andrino
Consejero Delegado
José I. Gómez-Centurión
Subdirectores Generales
Domingo Gómez
Amalio Gómez

Director
Domingo Gómez
Directora Adjunta
Cristina M. Fernández

Director de Arte
Jesús Caldeiro
Diseño y Autoedición
Carmen Santamaría
Elena Jaramillo

Redactor Jefe
Francisco Delgado
Redacción
Carmelo Sánchez
Gonzalo Torralba
Francisco Gutiérrez (Internacional)
Miguel Ángel Lucero (CD-ROM)
Alfonso Urgel (CD-ROM)

Secretaría de Redacción
Laura González

Directora Comercial
María C. Perera

Departamento de Publicidad
María José Olmedo

Coordinación de Producción
Lola Blanco

Departamento de Sistemas
Javier del Val

Fotografía
Pablo Abollado

Corresponsal
Derek de la Fuente (U.K.)
Colaboradores
Pedro J. Rodríguez
Fernando Herrera
Juan Antonio Pascual
Francisco J. Rodríguez
Anselmo Trejo
Santiago Erice
Rafael Rueda
Pablo Fernández
Guillermo de Cárcer
Ventura y Nieto

Redacción y Publicidad
C/ De los Ciruelos, nº 4
San Sebastián de los Reyes
28700 (Madrid)
Tel. 654 81 99 / Fax: 654 86 92

Imprime
Altamira
Ctra. Barcelona, Km.11,200
28022 Madrid
Tel. 747 33 33

Distribución y Suscripciones
HOBBY PRESS, S.A.
Tel 654 81 99.
S.S. de los Reyes. Madrid.

Transporte
Boyaca
Tel 747 88 00

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

Circulación controlada por 

sumario

Año XII - Tercera época - Número 17 - Junio 1996 - 595 ptas.(IVA incluido)

17

Editorial

Si cuando vísteis el anterior número pensásteis que Micromanía ya era insuperable, os equivocástes, porque os hemos preparado una revista para el primer mes del verano que va a dejar pequeña a la de Mayo. Y si no os lo creéis, seguid leyendo.
Para empezar, uno de los mejores CDs que hemos dado hasta el momento, con la versión shareware de «Duke Nukem 3D» a la cabeza de un montón de demos, previews y trailers de películas.
Para continuar, el segundo libro de nuestra colección temática exclusiva sobre los grandes géneros del videojuego. Este mes le toca a los juegos deportivos, con una extensa recopilación en la que están todos los títulos más significativos. Para que tengáis a mano el manual más concreto y preciso sobre el deporte informático.
Y, por supuesto, aglutinándolo todo, la más completa información sobre el panorama lúdico-informático en vuestra revista preferida. Que viene cargada hasta los topes con los comentarios y artículos de la mayor calidad. Como platos fuertes, tres grandes reportajes: todo lo que vimos en el ECTS Spring 96, lo que los cerebros de LucasArts traman para el futuro, y un adelanto a la Eurocopa con los nuevos juegos de fútbol. Un mes en el que el deporte es el protagonista.
Pero no el único, ya que os contamos todo sobre la última pasión de los estrategas: «Civilization 2», o la aventura más revolucionaria: «Normality». Y las previews de «AH-64D Longbow», «Hardline» o «Dive»; y los comentarios de «Congo», «Kingdom O´Magic» o «Virtual Snooker». También patas, por supuesto, de «Chronicles of the Sword» y «Braindead 13». Y, cómo no, nuestros rinconcitos para los aventureros, estrategas, roleros y aprendices de pilotos, acompañándose el cursillo de «EF 2000» con unos trucos para «ATF».
Impresionante, ¿verdad? Pues pasad la página y comenzad a disfrutar que el mes se pasa volando.
Hasta el mes que viene.

De nuevo estamos aquí, tratando de traeros toda la acción y emociones fuertes en un CD cargado hasta los topes de adrenalina, con en el que os podréis convertir en intrépidos caballeros de la tabla redonda –«Chronicles of the Sword»–, conquistar nuevos continentes –«Conquest of the New World»–, tratar de salvar a la humanidad –«S.T.O.R.M.»–, o simplemente acabar con todo bicho viviente –«Duke Nukem 3D»–. También os ofrecemos un mágnifico simulador de Golf, «PGA European Tour», para que os relajéis un poco, además de las consabidas secciones de ocio y previews. Los usuarios de Mac también tienen este mes excelentes juegos para disfrutar: «Full Throttle» y «Rebel Assault 2».



Cómo arrancar el CD-ROM

Tenéis en vuestras manos el CD-ROM número 12 de Micromanía. Un CD compatible PC y Macintosh, en el que encontraréis las demos de los juegos más apasionantes, así como los vídeos más espectaculares sobre nuevas tecnologías y películas.

Si tu equipo es un PC compatible, lo único que necesitas para ejecutar el CD es un lector CD-ROM, cuatro megas de RAM, CPU 386 y disponer de la versión 3.1 de Windows, o superior. Para un funcionamiento óptimo del programa, se recomienda un procesador 486 DX con 8 Megas de RAM y lector de CD-ROM de doble velocidad.
Para comenzar, entra en la unidad del CD-ROM (por ejemplo, si la letra que define esta unidad es la D, tras arrancar el ordenador teclea D:) y teclea MENU. Pulsa ENTER y sigue las instrucciones que se ofrecen en pantalla para una correcta puesta en marcha del CD-ROM.

Si tu equipo es un Macintosh, los requisitos mínimos son un 68040, Sistema 7, 256 colores y lector CD.

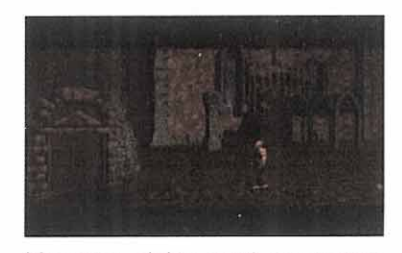




CHRONICLES OF THE SWORD



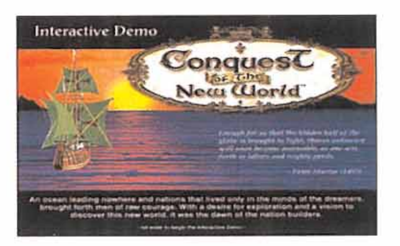
«Chronicles of the Sword» es el nombre de una nueva aventura gráfica con decorados y personajes en 3D, ambientado en la edad media, más concretamente en la legendaria corte del rey Arturo, que os acaba de nombrar caballero de la Mesa Redonda.



Vuestra misión será encontrar a la hermana del rey, Morgana, que trata de hacerse con el control del reino eliminando a Arturo.

CONQUEST OF THE NEW WORLD

Interplay vuelve a la carga con este juego de estrategia en el







que tendréis que conquistar el nuevo continente, teniendo como oponentes a otros colonizadores y los habitantes de ese territorio en «Conquest of the New World».
Deberéis intentar descubrir dos grandes ríos y dos montañas para que vuestro monarca siga confiando en vosotros.
El sistema de lucha es muy original, pareciéndose a un campo de fútbol americano, en el que moveréis vuestras tropas por cuadrículas.

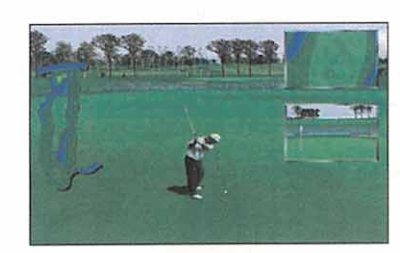
DUKE NUKEM 3D





Por fin el juego más esperado en 3D ha hecho su aparición. Después de largos meses de espera os podemos ofrecer el que promete ser el más inovador de los juegos en 3 dimensiones. Con una calidad gráfica difícilmente mejorable, varios tipos de resolución en pantalla, un extenso mapeado con inumerables lugares secretos y una alta variedad de enemigos, este mágnifico juego os tendrá durante horas enganchados a la pantalla de vuestro PC.

PGA EUROPEAN TOUR GOLF





Los chicos de Electronic Arts nos sorprenden de nuevo con un mágnifico simulador de Golf que sigue las huellas de la compañía, pero esta vez no tendréis que cruzar el charco para poder participar, ya que jugaréis en el Tour Europeo junto a los mejores golfistas de nuestro continente.
La demo que os ofrecemos es jugable en tres hoyos de uno de los campos de la versión comercial del programa, y además jugaréis en el sistema de Shot-out; esto significa que el jugador de los 4 participantes –3 controlados por la máquina y vosotros– que obtenga peor resultado en un hoyo quedará automáticamente eliminado.

S.T.O.R.M.

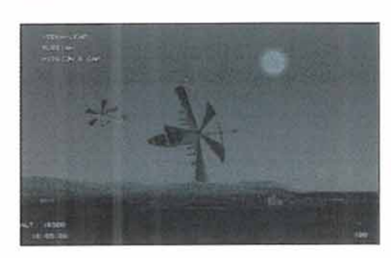
En el futuro, las naciones de la Tierra se unirán para intentar





detener el daño causado por los vertidos de residuos nucleares e intentar buscar energías alternativas en la tierra y en el fondo marino, creando un grupo con el nombre de S.T.O.R.M. encargado de ambos propósitos.
Vuestra misión será dirigir un submarino destruyendo todos los vertidos que os sean lanzados sin ser destruidos en este arcade de acción del que os ofrecemos una demo jugable de uno de los niveles del juego.

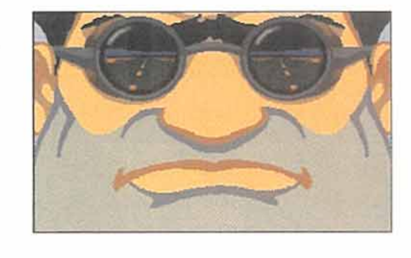
PATCH EF2000 2.02



Con este patch actualizaréis la versión de vuestro simulador de vuelo «EF2000» a la versión 2.02 del mismo. Os recordamos que no es una demo, como muchos de vosotros podíais creer. Es una actualización, donde se han resuelto algunos defectos de versiones anteriores.

Demos MAC

Este mes volvemos a la carga ofreciendo a los sufridos usuarios de Mac, en cuanto a software recreativo se refiere, dos mágnificas demos jugables de las últimas creaciones de LucasArts para Mac: «Full Throttle» y «Rebel Assault 2».
En el primero de ellos os convertiréis en un "Angel del Infierno" totalmente encuerado y sin





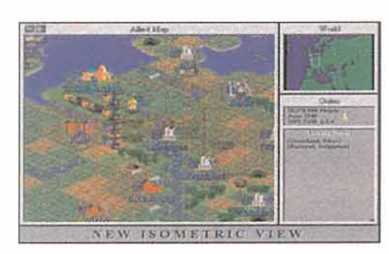
escrúpulos, que intentará buscar a los componentes de su banda que han caído en una trampa. El segundo es la continuación de la saga, en la que os encontraréis de nuevo a los mandos de las naves rebeldes en un nuevo intento de acabar con la dictadura del imperio.







SID MEIER'S CIVILIZATION 2



Seguramente recordaréis la primera parte de este magnífico juego de estrategia en el que teníais que intentar conseguir el mayor grado de civilización posible. Pues ahora aparece la segunda parte, con gráficos, música, sonido y posibilidades de juego mejoradas, del que os ofrecemos una preview para Windows.

DUNGEON KEEPER



«Dungeon Keeper» es el nombre del nuevo juego de rol con gráficos en 3 dimensiones creado por Bullfrog, en el que tendréis que sortear infindad de monstruos y hechizos para abandonar sus mazmorras.
Os presentamos una preview del juego en la que podréis ver diferentes escenarios, efectos, monstruos y animaciones, incluyendo sonido.

EUROCOPA 96



«Selección Española de Fútbol Eurocopa 96» es el nombre completo de la nueva creación de Dinamic Multimedia que, como podéis comprobar por el nombre, es un simulador deportivo sobre la próxima Eurocopa, incluyendo una extensa base de datos sobre los jugadores y selecciones que participarán en ella.
Os ofrecemos una preview del juego, en formato AVI o de vídeo para Windows, en la que podréis ver algunas pantallas de la versión definitiva.

Ocio

HOBBY LINK 1.13

En el directorio HLINK113 del CD encontraréis la última versión del programa de conexión a nuestro centro servidor Ibertex en el que podréis encontrar Shareware, noticias, juegos en línea, servicio de mensajería y otras muchas utilidades pensadas para vosotros.

INFOFÚTBOL 2.1



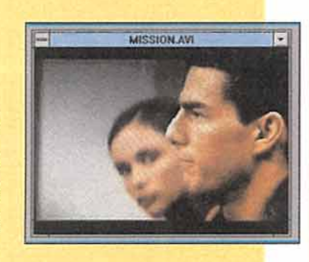
Con este programa de conexión a Ibertext podréis obtener toda la información actualizada sobre los resultados y noticias del deporte rey dentro y fuera de nuestras fronteras.

TRAILER DE «A LA HORA SEÑALADA»



El argumento de esta película es muy original dentro del género Thriller, al tratarse de un secuestro, pero no por dinero, sino que una persona normal es retenida en un aeropuerto por agentes aparentemente de gobierno secuestrando a su hija y, a cambio de su liberación, le piden que asesine a una mujer antes de una hora determinada.
Os ofrecemos un trailer de la misma en formato AVI o de vídeo para Windows.

TRAILER DE «MISIÓN IMPOSIBLE»



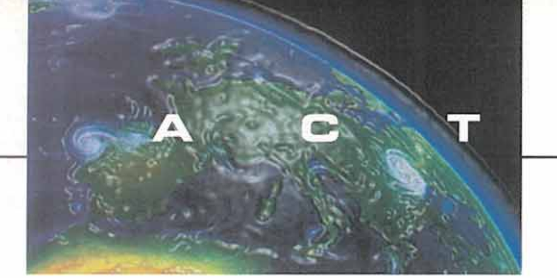
En los años 70 se puso muy de moda una serie televisiva de acción que narraba las peripecias de un grupo escogido de agentes secretos que se encargaban de llevar a buen término las misiones especiales que sólamente ellos podían aceptar.
Ahora se va a estrenar en nuestro país la úlima entrega, pero en versión cinematográfica, de esta conocida serie. Y además, el protagonista es Tom Cruise, y para que tengáis un adelanto de la misma os ofrecemos un trailer en formato AVI o de vídeo para Windows.

Servicio de atención al usuario

(91) 653 73 17

En previsión de posibles problemas o dudas surgidos al utilizar el CD-ROM, disponemos de un servicio técnico en el que podréis hacer todo tipo de consultas sobre instalación y ejecución de los programas contenidos en el CD.

Podéis poneros en contacto con nosotros, de lunes a viernes, y de 4 a 8 de la tarde, llamando al teléfono (91) 653 73 17. Os rogamos que, en la medida de lo posible, lo hagáis frente al ordenador, y con éste encendido.



EL ALIEN ENCAPSULADO

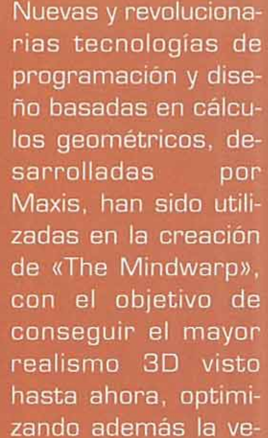
The Mindwarp

MAXIS
En preparación: **PC CD-ROM (WINDOWS 95)**
ARCADE/AVENTURA

El primer título de Maxis que se sale fuera de la habitual línea de simulación estratégica. Eso es, antes que nada, «The Mindwarp», un programa con el que la compañía creadora de los "Sim" se prepara para afrontar una nueva línea de producción.

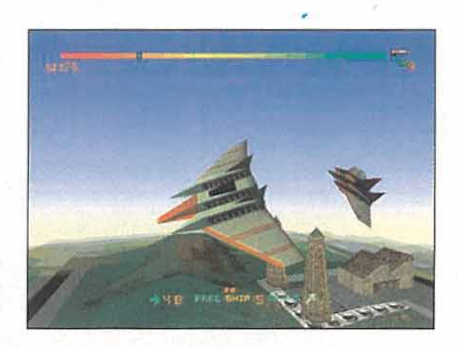


«The Mindwarp» nos sitúa en un mundo 3D compuesto de túneles, en una base alienígena –el "mindwarp"–, en el que deberemos desplazarnos por los interminables corredores, a bordo de una nave, tratando de descubrir el –terrible– secreto que allí se esconde, y que podría significar una amenaza definitiva para la especie humana.



Nuevas y revolucionarias tecnologías de programación y diseño basadas en cálculos geométricos, desarrolladas por Maxis, han sido utilizadas en la creación de «The Mindwarp», con el objetivo de conseguir el mayor realismo 3D visto hasta ahora, optimizando además la velocidad de juego al máximo. En principio, «The Mindwarp» aparecerá únicamente para Windows 95, aunque se prevén otros formatos disponibles posteriormente, y su fecha de lanzamiento será a principios del verano.

3DO abre un nuevo frente







The 3DO Company se adentra en el mundo de los compatibles con el anuncio del desarrollo de diferentes versiones y juegos originales para compatibles.
Los primeros títulos de que se ha hablado son «3DO Decathlon» y «Starfighter 3000».
EL primero es un programa deportivo basado en las pruebas atléticas de la disciplina que le da nombre, y utiliza un entorno 3D renderizado, con una calidad gráfica realmente elevada.
El segundo, es una versión de un reciente juego aparecido para 3DO, en el que deberemos pilotar una nave futurista a través de varias decenas de misiones con diferentes objetivos, pero todo en un estilo puramente arcade.
También con un diseño totalmente en 3D, uno de los aspectos más destacados de «Starfighter 3000» es el uso que hace de las diferentes cámaras y perspectivas, consiguiendo unos excelentes resultados visuales.

EL CIBERESPACIO LLEGA A MADRID

Del seis al nueve de Junio se celebra en Madrid el quinto Congreso Internacional sobre el Ciberespacio, el 5CyberConf.
Por primera vez en la corta historia de este congreso, la celebración tiene lugar en un país europeo, y en él se desarrollarán una serie de conferencias y discusiones sobre las implicaciones sociales, políticas y artísticas del ciberespacio, con Internet como punto de referencia.
Siete ponencias magistrales, 18 sesiones plenarias, eventos especiales, etc., constituyen el grueso de esta muestra, a la que sólo es posible acceder por riguroso orden de reserva y haciendo efectiva una cuota de inscripción. El "5CyberConf" está organizado por la Fundación Arte y Tecnología de Telefónica.
Para más información podéis acudir a la dirección de la Fundación, en Madrid, en la calle Gran Vía, 28, o utilizara los siguientes números: Tel. (91) 542 9380 y Fax (91) 521 0041, o solicitar información en la siguiente dirección de correo electrónico:

5cyberconf@ceai.telefonica.es

Scavenger prepara el gran desembarco

HASTA NO HACE MUCHO TIEMPO, SCAVENGER ERA UNA COMPAÑÍA TOTALMENTE DESCONOCIDA EN ESPAÑA. LAS PRIMERAS IMÁGENES Y DATOS DE UNA VERDADERA JOYA 3D PARA PC, LLAMADA «INTO THE SHADOWS», ROMPIERON EL SILENCIO CON EL QUE HABÍA ESTADO TRABAJANDO EN DISTINTOS DESARROLLOS. PERO ES AHORA CUANDO DE VERDAD LOS DIFERENTES EQUIPOS DE PROGRAMACIÓN QUE TRABAJAN PARA ESTA COMPAÑÍA ESTÁN A PUNTO DE INICIAR SU PARTICULAR INVASIÓN DEL MERCADO. MUY ATENTOS A TODOS ESTOS PRODUCTOS, PORQUE DARÁN MUCHO QUE HABLAR.

INTO THE SHADOWS (TRITON)



Triton es el responsable del que se puede convertir en producto abanderado de la nueva generación de soft que representa Scavenger. «Into the Shadows» es una combinación entre aventura y beat'em up, ambientado en escenarios medievales y con una calidad gráfica asombrosa. La primera demo no interactiva dejaba bien claro el auténtico espectáculo visual que iba a constituir el programa, con resolución SVGA y un auténtico entorno 3D, moviéndose a velocidad de vértigo.

AMOK (LEMON)

A ver, ¿recuerda alguien un viejo programa de Psygnosis para Amiga, llamado «The Killing Game Show»? Pues imaginad que se hubiera cogido la base, lo hubiera trasladado a un entorno 3D, le hubiera añadido unos cuantos efectos especiales, y estaréis cerca de lo que va a ser «Amok». Un auténtico derroche de acción, durante el que controlaremos una criatura mecánica.



SCORCHER (ZYRINX)

Una carrera futurista en la que el participante es también el vehículo. Bueno, quizá no del todo exacto, pero aproximado, ya que las máquinas que pilotamos son unas extrañas motocicletas magnéticas.

Zyrinx lleva a la máxima expresión las competiciones en 3D, con notables influencias de clásicos como «Stunt Car Racer», en carreras que se desarrollan por circuitos tremendamente complicados en su recorrido y plagados de trampas de todo tipo.

Resolución SVGA y paleta de 16 bits para una acción frenética.

MUDKICKER

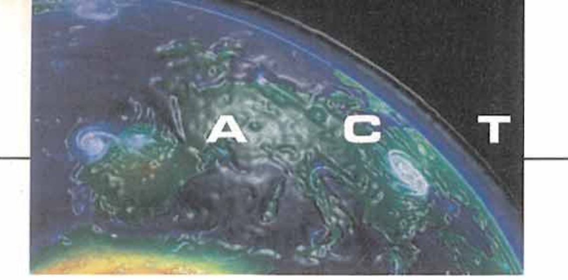
Circuitos campestres, barro, velocidad y buggies. Esa es la esencia de «Mudkicker», un trepidante arcade de rallies en el que lo importante no es ganar, sino llegar. Excelente mapeado de texturas y calidad en efectos visuales y sonoros, consiguiendo un nivel de realismo muy elevado.



TERMINUS

Es un juego que sigue unas pautas similares a «Into the...» en parte de su desarrollo –aventura/arcade 3D–, incluyendo además varias secuencias de persecución con potentes naves como protagonistas.

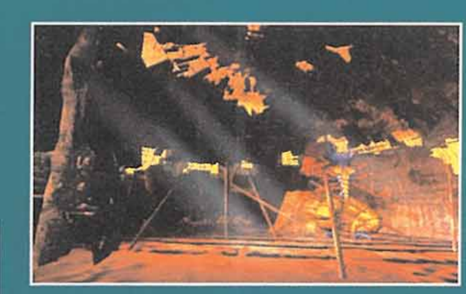
En «Terminus» se está cuidando especialmente las secuencias cinemáticas, con animaciones de gran naturalidad en los personajes. Una aventura de las que hacen soñar.



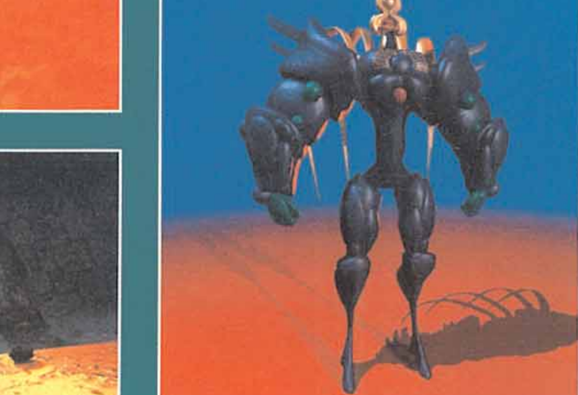
TRAS LA ESTELA DEL CAOS

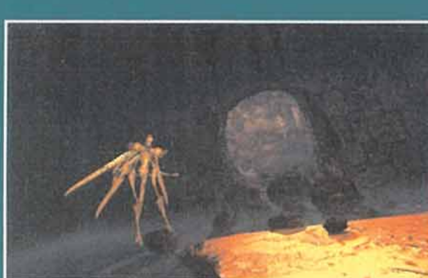
Solar Crusade

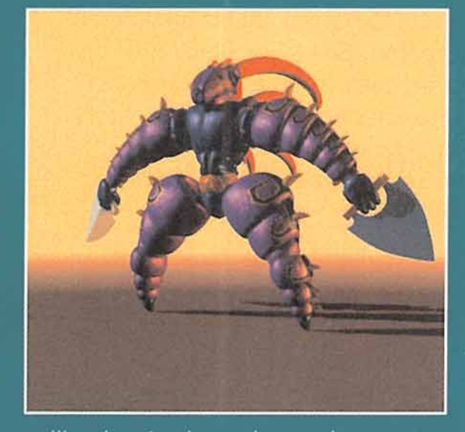
INFOGRAMES
En preparación: **PC CD-ROM, CDi**
ARCADE











La continuación de «Chaos Control» ya está casi a punto de terminarse. Infogrames ha vuelto a echar mano de las estaciones Silicon Graphics para desarrollar un nuevo arcade en el que la imagen asume, una vez más, el papel protagonista.

Con los KeshRahn eliminados para siempre, una nueva amenaza se cierne sobre la especie humana desde el espacio exterior, en forma de una antiquísima entidad viviente, casi tan vieja como el propio universo. El enfrentamiento contra este ser se verá seguido de un viaje hacia las ruinas de la civilización Inca, donde nos encontraremos con nuevos desafíos.

«Solar Crusade» representa un enorme salto en calidad respecto a «Chaos Control», ya que se han utilizado técnicas de motion capture, se han aumentado los niveles, y se han incluido algunos secretos, se ha introducido la posibilidad de escoger diferentes caminos, y dos vehículos distintos: una nave espacial y un robot de combate.

Todo un arcade que habrá que seguir muy de cerca.

A SANGRE Y FUEGO

The Mortificator

LOBOTOMY SOFTWARE/PLAYMATES
En preparación: **PC CD-ROM**
ARCADE

La Legión Oscura ha robado el Ojo de Algeroth. Tú, en el papel de Crenshaw, el Mortificador de la Gran Hermandad, has sido enviado para restituir el Ojo y purificar las almas de los herejes. Tu labor: arrasar Stahler y llevar a la Legión Oscura hasta la Ciudadela de Golgatha, para librar la última batalla en la Catedral de Heimburg. Todas las armas existentes, habilidad y el arte supremo de la guerra serán necesarios para que triunfes en tu misión. Esto, es un resumen más o menos extenso del argumento de «The Mortificator», nuevo programa de Lobotomy Software para Playmates, cuyo lanzamiento se "anuncia" para el próximo mes de Septiembre.



Todo ello es la base de un arcade 3D en primera persona en el que la destrucción, como máxima, es la clave del juego. Una asombrosa panoplia de armas, entre los que destacan lanzallamas, lobotomizadores, y metralletas varias, se encargan de poner la nota "salvaje" en un programa que, de por sí, no será apto para espíritus demasiado sensibles.

INVESTIGAR NUNCA FUE TAN MISTERIOSO...

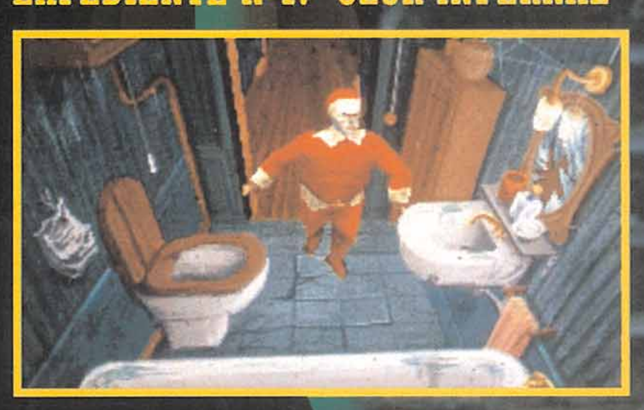
Jack is Back

EXPEDIENTE 

24 de diciembre de 1924.
Hell´s Kitchen, California.

"Cuanto más me acercaba peor olía... El aire se espesaba con el nauseabundo hedor de la putrefacción. El suelo era cada vez más resbaladizo y peligroso. ¡De repente, perdí el equilibrio! Intenté agarrarme a algo, pero fue inútil. ¿Quizás yo, Edward Carnby, el investigador de lo sobrenatural, acababa de llegar al infierno o sólo al cuarto de baño?

EXPEDIENTE Nº1: "OLOR INFERNAL"



Puede encontrar toda la serie de aventuras de Edward Carnby en: ALONE IN THE DARK™

LA VERDAD ACABA DE REBELARSE









ERBE SOFTWARE, S.A. Méndez Álvaro, 57. 28045 Madrid. Tel: (91) 539 98 72. Fax: (91) 528 83 63.



L.A. El software más esperado









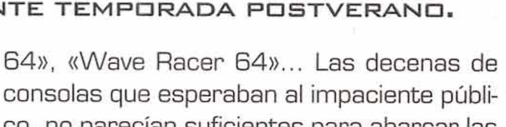


DE NUEVO, LA CIUDAD DE LOS ANGELES, CALIFORNIA, RECIBIÓ A MILES DE VISITANTES DE TODO EL MUNDO EN EL CONVENTION CENTER, EN LA MÁS ESPERADA FERIA DEL SECTOR DEL SOFTWARE Y EL VIDEOJUEGO. ENTRE EL 16 Y EL 18 DE MAYO SE CELEBRÓ LA ÚLTIMA EDICIÓN DEL E3 (ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO), EN LA QUE FUERON PRESENTADAS DE MANERA OFICIAL LAS NOVEDADES MÁS JUGOSAS Y CALENTITAS QUE ACABAN DE SALIR DEL HORNO DE LAS MÁS IMPORTANTES COMPAÑÍAS, Y AQUELLOS PRODUCTOS QUE AÚN SE ENCUENTRAN EN PLENO DESARROLLO Y QUE NOS AUGURAN UN ESPLÉNDIDO FUTURO PARA LA INMINENTE TEMPORADA POSTVERANO.

El E3 impresiona al visitante. Casi tanto como la propia ciudad de Los Ángeles. La magnitud e importancia de esta edición se podía medir, físicamente, por el enorme área ocupada por los exhibidores entre sus cinco pabellones. Videojuegos, multimedia, hardware, herramientas de programación y diseño...

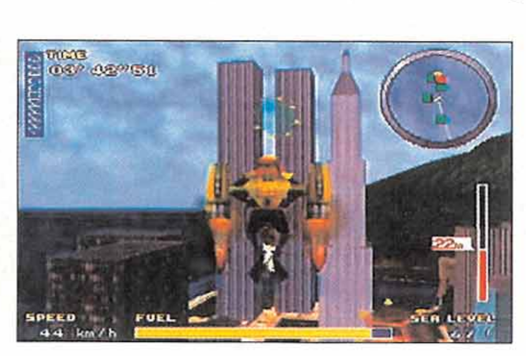
Impresionante, sí. Centenares de compañías que pujaban entre sí por atraer la atención del visitante hacia sus productos. Pero lo más importante para nosotros, los juegos, eran sin duda lo más interesante del E3.

Varias estrellas brillaron con luz propia en la feria. Una de ellas, si no la más rutilante, sí de las más espectaculares, era –qué duda cabe– la esperadísima Nintendo 64, con 8 juegos a disposición del público para comprobar las excelencias del último gran proyecto del gigante nipón. «Super Mario 64», «Shadows of the Empire», «Pilotwings 64», «Killer Instinct 64», «Wave Racer 64»... Las decenas de consolas que esperaban al impaciente público, no parecían suficientes para abarcar las inmensas colas que allí se formaban.



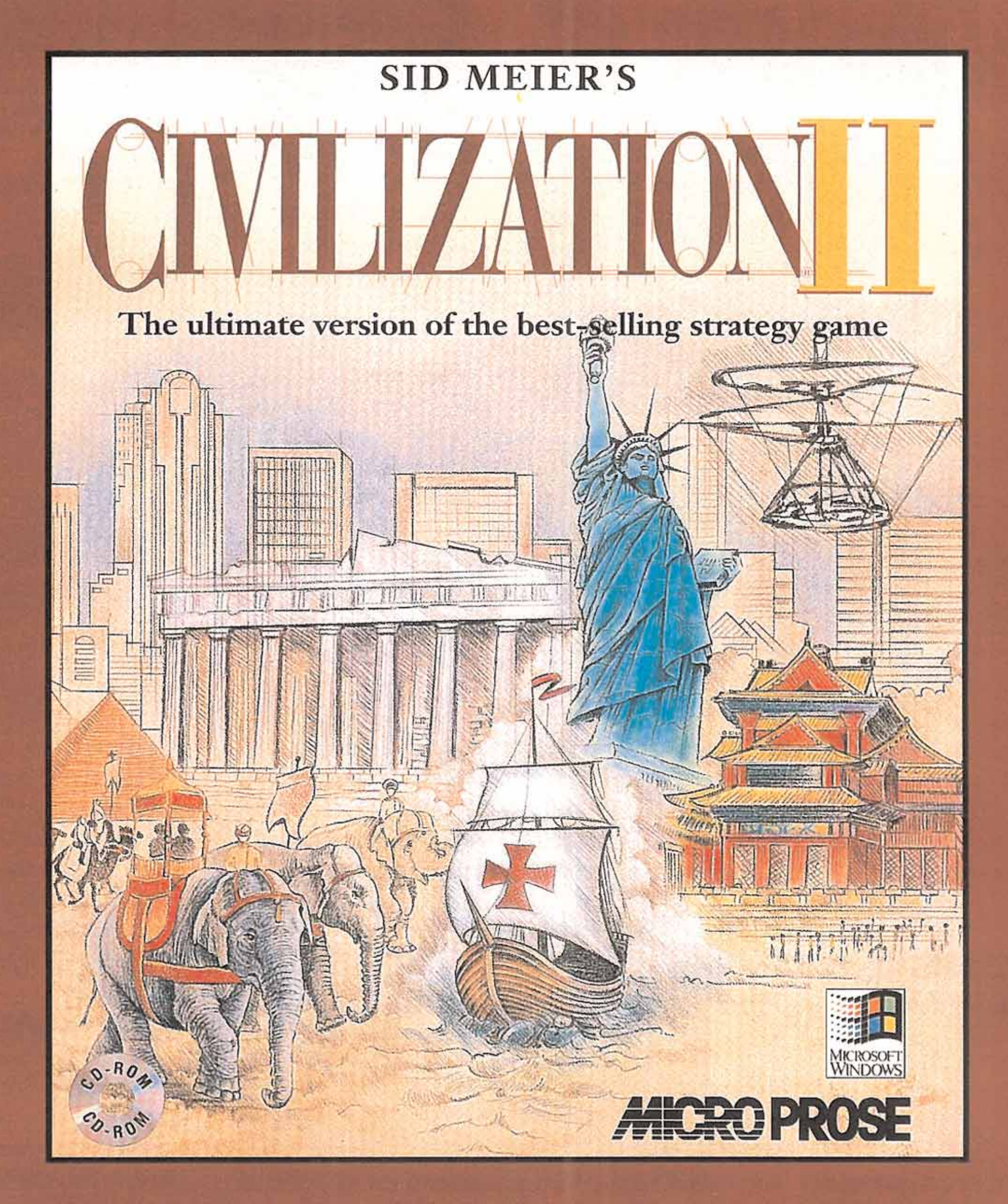
Pero no podemos olvidarnos de la presentación, tampoco, de «Virtua Fighter 3» de Sega, y el potente Model 3 en que se basa. Sega, además, dedicó un importantísimo espacio al PC, con la presentación de sus nuevas conversiones, como la increíble «Manx TT», casi idéntica a la recreativa original... Y cómo dejar de lado Sony, no sólo con su enorme stand, sino por la cantidad de nuevos juegos en desarrollo.

Hablemos de PC. Y hablemos bien, porque compañías como Shiny –«MDK»–, Virgin –«Heart of Darkness»...–, EA –«DungeonKeeper», «AH 64D Longbow»...–, Microprose –«GP 2»...–, Viacom –«Aeon Flux»...– y muchas, muchas más. Quizá, la novedad más rabiosa no fuera la tónica de la muestra, pero se pudieron ver algunas muy interesantes, y decenas de esos proyectos que parece van a dejar de serlo ya que están en su fase final de producción. Demasiada información para resumir en un simple avance. El próximo més la tendréis mucho más detallada.



SID MEIER CREÓ CIVILIZATION II

PERO HUBO ALGO QUE NO LOGRÓ: TRADUCIRLO AL CASTELLANO



NOSOTROS SI.

Muy pronto, *Civilization II* en castellano. La espera merecía la pena.





Velazquez, 10-5.º Dcha
Télf.: 576 22 08 - Fax: 577 90 94
28001 MADRID



Sega sigue su apuesta por el PC





Nuevos títulos de Sega PC están a punto de llegar para continuar la aventura que la multinacional nipona acaba de iniciar en el mundo de los compatibles. Aunque, en principio, no parecen programas originales –títulos como «Sonic CD» o «Baku Baku» son ya conocidos de las versiones de 16 bits y eran bastante esperados– la gran novedad está en una nueva versión de «Virtua Fighter» –y «VF Remix»– que, tras aquella que fue lanzada para la tarjeta aceleradora Edge 3D de Diamond, están ahora en camino.

Estas nuevas versiones de «VF» tienen su gran atractivo en NO precisar ningún tipo de hardware acelerador –se mantiene la exigencia de Pentium para un buen resultado– y lo que hasta ahora se ha podido ver presenta un aspecto sencillamente magnífico. Una velocidad de juego endiablada, texture mapping, resolución SVGA y una fidelidad total al original, hacen concebir grandes esperanzas en títulos que ya se sabe están en camino para PC, como «Panzer Dragoon» y «Sega Rally». Un magnífico comienzo para Sega que esperemos continúe con el desarrollo de soft original para PC, sin quedarse limitados a conversiones –aunque sean tan excelentes como éstas–.

EL DESCENSO A LOS INFIERNOS

Diablo

BLIZZARD ENTERTAINMENT
En preparación: **PC CD-ROM**
JDR

De Diablo se venía hablando mucho pero no se veía nada. Ahora, cuando salen a la luz las primeras imágenes del primer proyecto de Blizzard tras «Warcraft 2», nos enteramos que su lanzamiento se demora hasta, al menos, fin de año.

Las primeras informaciones van apareciendo, y de «Diablo» estas son las imágenes que han puesto a disposición de la prensa.

En «Diablo» nos trasladamos a un mundo medieval dominado por oscuras fuerzas de ultratumba. Magia, misterio y algo de terror gótico ponen la pizca de atractivo morboso. Está caracterizado por la perspectiva isométrica y un cuidado diseño, explotado al máximo gracias a la SVGA de que hace gala.





LA ARAÑA SINTÉTICA

Spider

BOSS STUDIOS
En preparación: **PC CD-ROM, PLAYSTATION, SATURN**
ARCADE

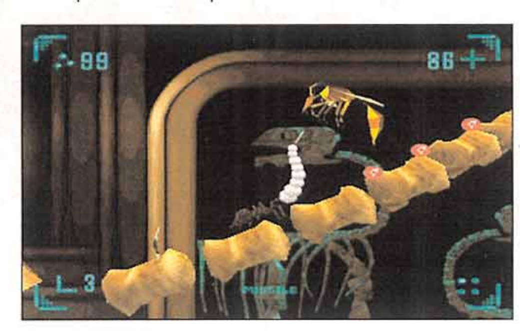


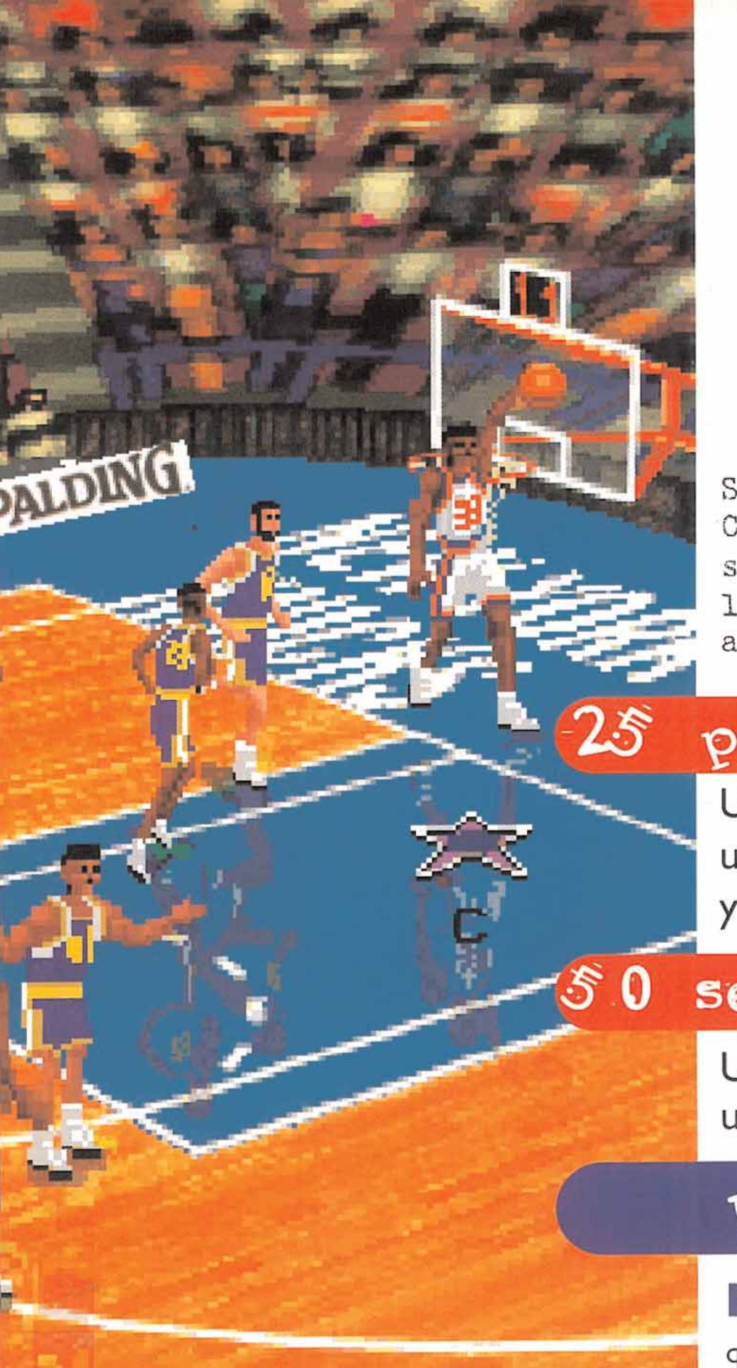
Si hace poco Pulse Interactive sorprendía a propios y extraños con una magnífica aventura protagonizada por un personaje tan fascinante como curioso y original –«Bad Mojo» nos enseñó lo dura que es la vida de una cucaracha–, no menos original es el personaje que protagoniza el primer juego de Boss Studios.

Boss, conocida en el mundo del cine por, entre otros trabajos, la creación de efectos especiales para películas como «Species», ha encontrado en una araña –un tanto particular, cierto es– la nueva mascota del momento.

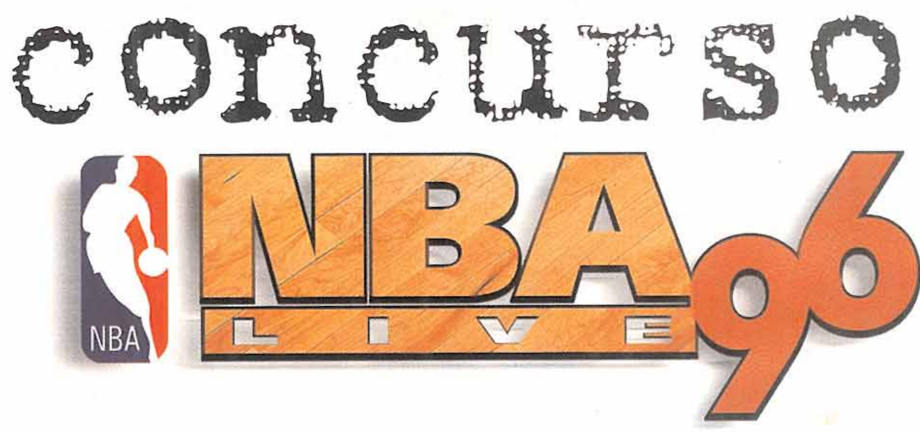
«Spider» es una aventura 3D, pero claramente influenciada por una mecánica de juego bidimensional, en la que en el papel de una araña cibernética tendremos que recorrer 30 niveles en busca de la información robada por espías industriales al inventor del arácnido.

Aunque no se conoce fecha exacta de su lanzamiento, se prevé que «Spider» estará listo para la campaña de Navidades del 96.





CONCURSO



Si te gusta el baloncesto, no lo dudes. Contesta a las tres preguntas que te hacemos sobre «NBA LIVE´96» y gana uno de los 25 juegos, 75 camisetas y 75 adhesivos que sorteamos.



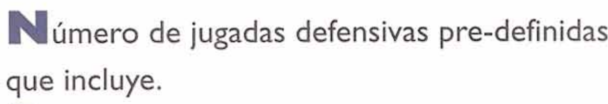
25 primeros premios

Un juego de NBA LIVE´96, una camiseta de la NBA y una pegatina.



50 segundos premios

Una camiseta de la NBA y una pegatina.



i love this game!

Número de jugadas defensivas pre-definidas que incluye.

Básicamente NBA LIVE ´96 incorpora una gran novedad técnica que no aparecía en otros juegos de baloncesto de EA Sports, pero que la compañía ha empezado ya a utilizar en otros juegos deportivos ¿sabrías el qué?

Através de cuántas cámaras en total puedes visualizar el juego?

BASES «NBA LIVE' 96»

1.- Podrán participar en el sorteo todos los lectores de MICROMANIA que envíen el Cupón de participación a: HOBBY PRESS, S.A. ; Revista Micromanía; Apartado de Correos 400. 28100 Alcobendas (Madrid).

Indicando en el sobre: "CONCURSO NBA LIVE´96"

2.- De entre todas las cartas recibidas con la respuesta correctas, se extraerán VEINTICINCO, que serán ganadores de un programa para PC del juego NBA LIVE ´96, una camiseta licenciada de la NBA y una pegatina de NBA LIVE´96. Se extraerán CINCUENTA cartas más que serán ganadoras de una camiseta licenciada de la NBA y una pegatina de NBA LIVE´96. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3.- Sólo podrán participar en el sorteo las cartas recibidas con fecha de matasellos de 27 de Mayo de 1996 al 3 de Julio de 1996.

4.- El sorteo se realizará ante notario en Madrid el 4 de julio de 1996 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de agosto de la revista Micromanía.

5- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: ELECTRONIC ARTS, HOBBY PRESS y el notario que da fe del sorteo.







ELECTRONIC ARTS®



Nombre ....

Apellidos ....

Dirección ....

Localidad ....

Provincia .... C. Postal ....

Teléfono ....

Respuestas

N ....

B ....

A ....

La Selección Española de Fútbol de

Dinamic Multimedia presenta PC Selección Española de fútbol Eurocopa 96, el último privilegio del buen aficionado al fútbol:

■ Posibilidad de ser el seleccionador nacional: lista de convocados de entre los cientos de jugadores nacionales de Primera, alineación, tácticas, amistosos de preparación... O si lo prefieres, elige a cualquiera de las 16 selecciones y participa en la Eurocopa.

■ Base de datos realizada por Julio Maldonado con los 352 jugadores y los 16 seleccionadores analizados hasta el último detalle: perfil, historial, comienzos, características técnicas, sistemas de juego habituales...

■ Historia completa de la Eurocopa desde la primera edición de 1960 hasta Suecia 92: fases de clasificación y fases finales con resultados, alineaciones, goleadores, tarjetas... Y todo a un precio sencillamente increíble.

Reserva tu ejemplar

y recuerda..programa de la selección sólo hay uno y es de Dinamic Multimedia

PC Selección Española de Fútbol

El programa de la Selección Española de Fútbol para ordenadores PC y compatibles

2.995 Pts.

EUROCOPA'96

4 Disquetes HD

PC-DOS/4MB

8 426239 090124 00004

- Conviértete en seleccionador nacional
- Haz tu selección entre todos los jugadores de 1ª
- Participa en la Eurocopa'96
- Simulador 4.0 adaptado a los campos ingleses
- Historia completa de la Eurocopa
- Base de datos de Julio Maldonado
- Programa recomendado RFEF
- Sigue la Eurocopa día a día con Infofútbol

Real Federación Española de Fútbol

Todo sobre las 16 selecciones y los 352 jugadores, analizados en profundidad por Julio Maldonado

Julio Maldonado

Requisitos mínimos:
PC386, 4Mb de RAM con 2900 Kb libres de memoria XMS, ratón, 3,5'HD, Disco duro, V... superior.

Recomendado:
486 ó superior, 8M... (Vesa compatible), ... Módem.

PC-DOS/4MB
Compatible
Windows™ 95/8MB

UN PRODUCTO CON LA CALIDAD DE DINAMIC MULTIMEDIA

PC Selección Española de Fútbol

El programa de la Selección

Sigue la Eurocopa '96 día a día con Infofútbol





Incluye la versión 2.1 de Infofutbol

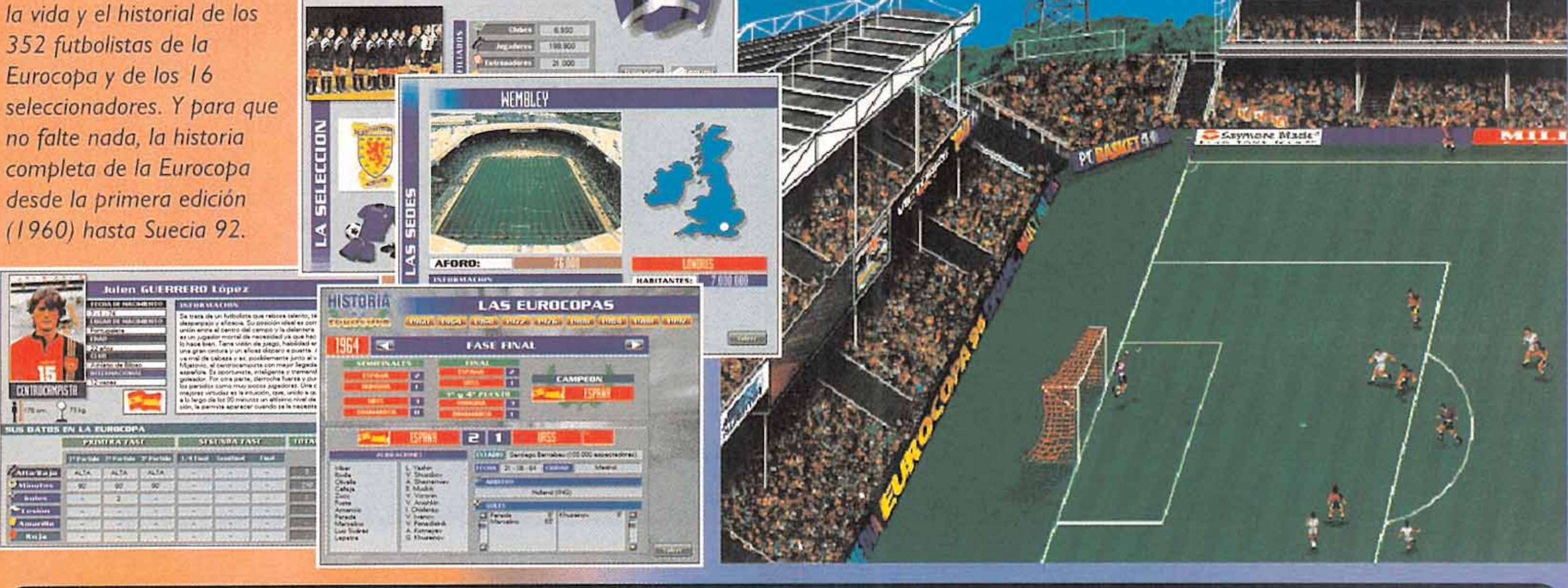
pende de ti. Objetivo: La Eurocopa

La base de datos que sólo Julio Maldonado puede hacer: todo sobre todos

Porque sólo el mayor experto en fútbol internacional puede desmenuzar las cualidades, la vida y el historial de los 352 futbolistas de la Eurocopa y de los 16 seleccionadores. Y para que no falte nada, la historia completa de la Eurocopa desde la primera edición (1960) hasta Suecia 92.



- **Conviértete en seleccionador nacional**
- **Elige entre todos los jugadores de 1ª**
- **Historia completa de la Eurocopa**
- **Base de datos con las 16 selecciones**



Haz tu lista de 22 convocados y disfruta del simulador considerado número 1 en España.

Participa en la Eurocopa como seleccionador nacional





Sin limitaciones. Elige a los 22 que desees de toda la Primera División, diseña los amistosos de preparación, haz la alineación, la táctica... Ahora sí fallas no podrás echar la culpa a nadie.

Dispones de todos los jugadores nacionales de Primera para hacer tu lista de 22.

El simulador 4.0 adaptado a los históricos campos ingleses

Las columnas en las gradas, las esquinas que dejan ver la ciudad, el público pegado a la línea de banda... Un marco mítico para disfrutar del simulador 4.0.









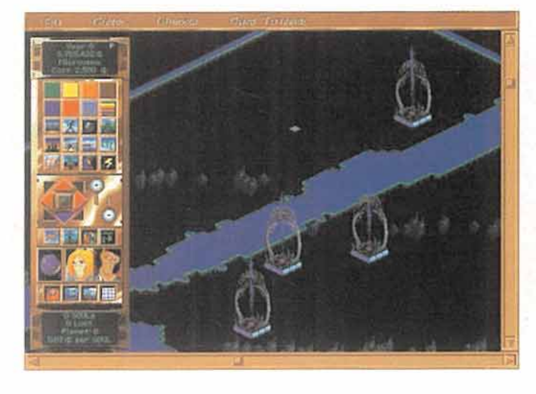
Disponible en cuatro disquetes o en CD-ROM



Por sólo: 2.995 Pts.

UN PRODUCTO CON LA CALIDAD DE
DINAMIC MULTIMEDIA

A la venta en quioscos, librerías, grandes almacenes, y tiendas de informática







reportaje

lucas

LucasArts, una de las compañías más respetadas e innovadoras a nivel internacional, acaba de descubrir sus más recientes proyectos para los próximos meses, con la mira puesta en el PC y las máquinas de nueva generación. Una completa mezcla de juegos y géneros, dotados del habitual e impresionante contenido gráfico.

Pese a mantener los compatibles como objetivo principal de su mercado, no dejan de lado tampoco el tema de los 32 ni 64 bits, que se van afianzando poco a poco, y aseguran una hornada de exigentes usuarios. Su presencia destaca con las reediciones de clásicos como «Rebel Assault II» o la estrella del futuro, «Shadows of the Empire», para Nintendo 64.

Juegos para PC

JEDI KNIGHT. DARK FORCES II

El arrollador éxito mundial de «Dark Forces», la inspiración "doomdiana" de Lucas, tiene ya una nueva entrega en camino. «Jedi Knight» continúa la historia de Kyle Katarn, joven mercenario que, como en cierta ocasión un tal Skywalker, vuelve a sus orígenes para recibir la enseñanza que le llevará por el camino de los Jedi.

Con la ayuda de este conocimiento místico, deberá afrontar una terrible lucha contra siete Jedi que se dejaron seducir por el poder del Lado Oscuro, para lo que también deberá descubrir cuáles son los poderes que se encuentran dormidos en unos antiquísimos enterramientos Jedi.

«Jedi Knight» es la oportunidad que todos los fanáticos de la saga «Star Wars» estaban esperando para, sable-láser en mano, sentir todo el poder de la Fuerza, convirtiéndose en el más poderoso guerrero del universo.

OUTLAWS

Que el cine y los videojuegos se inspiren una y otra vez en el universo creado por Lucas para sus largometrajes, no es nada nuevo. Que Lucas se inspire en otro cineasta para desarrollar un juego, es algo más extraño. Pero eso, y no otra cosa, es lo que ocurre en «Outlaws». Lucas visita el Oeste que, años ha, Sergio Leone –el rey del Spaghetti







arts

EL AMO DEL JUEGO

Western– plasmó en celuloide, en una aventura gráfica diseñada con vocación de película de animación.
«Outlaws» narra la clásica historia del pistolero solitario en busca de venganza, que llega a un pueblo en busca del cacique local, un tirano al mando de la línea del ferrocarril, protegido por una legión de matones de baja estofa.
Esta aventura, plagada de una curiosa perspectiva en primera persona, ofrece hasta tres modos de juego diferentes, así como opciones de juego en red.

X WING VS TIE FIGHTER

El combate final en las estrellas se avecina. «X Wing Vs Tie Fighter» representa la culminación del simulador de combate espacial, desarrollados con el sello «Star Wars». La última batalla entre la Alianza Rebelde y el Imperio, ofrece, como máxima novedad y atractivo, el ser el primer juego de LucasArts de este género en el que se incluyen opciones "multi player" a través de red.
La clásica –e interminable– lucha entre el bien y el mal, representada en su más apasionante expresión y con «Star Wars» como fondo.

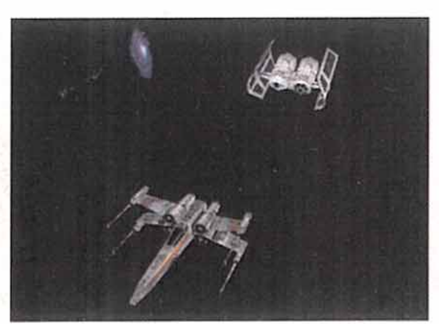
INDIANA JONES AND HIS DESKTOP ADVENTURES

¿Podía alguien haber imaginado que el aventurero más carismático de Lucas volvería, convertido en un personaje dispuesto a vivir las historias que nosotros queramos? Parece una pregunta con trampa, pero es una aproximación a la idea que da vida a este esperado programa de LucasArts.
«Indy Desktop» es, más que un juego, una serie de juegos que el usuario puede modificar, desde su génesis original, variando escenarios, objetivos, objetos, personajes, etc., aparte de incluir una serie de miniaventuras que cambian en su desarrollo cada vez que se juegan en una segunda ocasión. Tan extraña, increíble, sorprendente y fascinante idea sólo se les podía haber ocurrido a los chicos de LucasArts.

AFTERLIFE

Con «Afterlife», LucasArts inicia una aventura en un terreno en el que, hasta la fecha, no se había adentrado en el mundo del PC: la estrategia.













Plagado de humor, y con inspiraciones místicas, «Afterlife» se ambienta en un escenario muy original: el Cielo y el Infierno.
La propuesta resulta de lo más divertido, porque controlar el bienestar de las almas, evitar que los demonios –o ángeles, según– invadan el territorio que no les corresponde, y acciones en una línea similar, hacen de «Afterlife» un producto con el suficiente interés, atractivo y originalidad, como para que no pase inadvertido y, pese a ser la primera experiencia en el género de Lucas-Arts será a buen seguro un excelente programa.

JUEGOS PARA LAS NUEVAS MÁQUINAS

REBEL ASSAULT II

En principio, prevista únicamente para PlayStation –por el momento–, la versión de uno de los recientes bombazos de LucasArts se presenta como una excelente adaptación.
Sin variaciones sustanciales en la estructura arcade, «Rebel II» demuestra el potencial en soporte de FMV que posee esta consola, incluyendo el mismo metraje total de vídeo digital utilizado en formato PC CD. Los usuarios de PSX ahora podrán disfrutar de las únicas imágenes nuevas existentes de la saga «Star Wars», desde la tercera entrega de la trilogía, «El Retorno del Jedi».

SHADOWS OF THE EMPIRE

El primer juego de acción que LucasArts desarrolla para Nintendo 64 debía basarse, claro está, en la más famosa saga cinematográfica de todos los tiempos.
El juego, que se está diseñando junto a Nintendo América, se sitúa, temporalmente, entre la acción que se desarrolla en «El Imperio Contraataca» y «El Retorno del Jedi».
El usuario se mete en la piel de Dash Render –curioso nombre–, un héroe de fortuna que se enfrenta al diabólico líder de un poderoso sindicato del crimen, cuya ascensión e influencia amenaza con romper el frágil equilibrio de poder que reina en el universo.
Un impresionante uso de las nuevas técnicas que permite Nintendo 64 –mip mapping, interpolación trilineal, etc.– se exprime al máximo en un entorno 3D poligonal, sencillamente excepcional.

DARK FORCES

De nuevo Sony y su PlayStation se convierten en el objetivo del Imperio, perdón, de LucasArts, en una versión procedente de un juego desarrollado para compatibles.
De «Dark Forces» poco hay que contar que ya no se conozca, excepto que se ha enriquecido en gran modo todo lo relacionado con texturas, dada la facilidad para manejar paletas mayores de 256 colores.
El objetivo final de «Dark Forces», acabar con la más novedosa y temible arma del Imperio: el Dark Trooper. Y, a partir de esta premisa, todo un lujo de juego que los usuarios de PlayStation ahora también podrán disfrutar.

MYTH ADVENTURES

Para PlayStation y Saturn, esta combinación de arcade y aventura utiliza la mitología griega para presentar una hilarante historia protagonizada por Hércules y otros personajes.
Con opciones de dos jugadores, «Myth Adventures» pone en nuestras manos la supervivencia de las antiguas civilizaciones, a través de combates con los dioses olímpicos, criaturas míticas y cientos de enemigos, que pueblan el extenso, vastísimo, mapeado del programa.

BALLBLAZER

Aunque parezca un proyecto nuevo, pensado exclusivamente para PlayStation, no lo es en absoluto... o al menos, no del todo.
«Ballblazer» fue uno de los primeros juegos desarrollados por Lucas, cuando ni siquiera había nacido como Lucasfilm Games, a principios de los 80.
Ideado especialmente para jugar en redes, el programa era una especie de fútbol cibernético futurista, por dar una idea que se aproxime ligeramente a la realidad del juego, aunque ahora se ha visto renovada técnicamente de manera brutal.
Con opciones de juego de conexión por cable, o en modo de pantalla partida, estamos ante un programa que dará mucho que hablar de aquí a unos meses.

D.D.F.

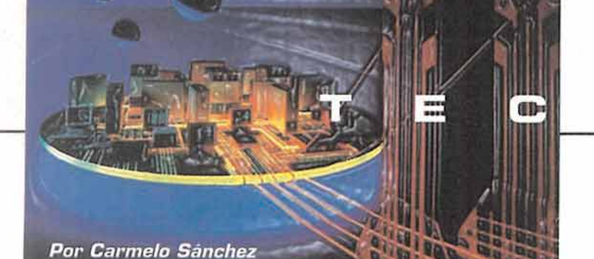












Por Carmelo Sánchez

EASYBALL
RATÓN PARA NIÑOS
Fabricante: **MICROSOFT**

La integración de los ordenadores en nuestros hogares hace necesaria en muchos casos la creación de periféricos específicos para que todas las personas puedan usarlos. Las limitaciones que los niños pequeños puedan tener a la hora de manejar un ratón por su falta de coordinación desaparecen con el EasyBall que Microsoft ha creado.

Se trata de un trackball hecho a lo grande, con la misma funcionalidad que un ratón normal, cuyos botón y bola de manejo son de grandes dimensiones para que las pequeñas manos de los niños no tengan ningún problema de control. Además de estar realizado en materiales resistentes, tiene un diseño muy agradable y confortable adecuado al pequeño público al que va destinado. Puede además conectarse simultáneamente junto con otro ratón al mismo ordenador, aunque no puedan usarse simultáneamente.

Junto al software de configuración, se incluyen, además del programa Microsoft Explorapedia en CD-ROM, una serie de cursores y juegos para que el niño se familiarice con el trackball.



Flash

Philips ha fabricado un combi de TV/teléfono formado por un aparato de TV de 32 pulgadas y un teléfono inalámbrico que se puede convertir en manos libres, pues el TV incorpora altavoz y micrófono. Se puede ver la TV mientras se habla por teléfono, apareciendo en pantalla el nombre y el número de teléfono del interlocutor, y además está equipado con memoria de últimas llamadas y agenda para más de 150 nombres.

TEAC, Plextor y Aztech están produciendo unidades de CD-ROM de óctuple velocidad tanto IDE como SCSI 2 que ofrecen 1200 Kbytes/seg de velocidad de transferencia con un tiempo de acceso que ronda los 110 milisegundos. Se prevé que para después del verano se establezcan definitivamente en el mercado.
También hay que recordar que en otoño Toshiba piensa lanzar su primera unidad de DVD –videodisco digital de alta densidad– con una capacidad de 17 Gb.

La guerra de las grandes capacidades continúa, pues el modelo T4-2600 de Maxoptix es el primer lector/grabador de discos ópticos que acepta discos de diferentes capacidades: 650 Mb, 1.3 Gb y 2.6 Gb. Es, por ahora, la máxima capacidad en almacenamiento removible destinado al público en general, aunque a precios que distan mucho de ser asequibles.

Junto a la unidad de disco de 120 Mb LS-120 y un lector/grabador de CD-ROM de cuádruple velocidad, Compaq va a equipar sus ordenadores de gama alta con un teclado que incorpora un escáner de 200 dpi en horizontal y 400 dpi en vertical, y que se activa automáticamente al acercarle papel. Mediante soft también tendrá funciones de OCR, fax y e-mail.

La compañía nVIDIA está vendiendo chips NV1 –el que lleva la Edge 3D– a diferentes fabricantes de tarjetas aceleradoras, que los están montando en sus modelos de aparición futura. Genoa es una de ellas, con su modelo Stratos 3D, de prestaciones similares a la Edge 3D –incluida compatibilidad Sega PC– más amplificación de vídeo Genitron y sonido estéreo surround 3D SRS. La tarjeta de Diamond va a contar dentro de poco con muy duros competidores.

PIONEER ABRE POSIBILIDADES AL MERCADO DOMÉSTICO



Pioneer se ha adelantado en unos meses a los lanzamientos de las compañías de línea marrón de la competencia, que suelen aprovechar el escaparate que representa SONIMAG, y que este año se celebrará conjuntamente con INFORMAT'96.

Los aficionados a la música pueden prepararse porque la compañía japonesa pone a disposición de los usuarios medios –185.000 pesetas PVP–, la posibilidad de grabar en CD. El equipo PDR-05, la última generación de reproductores-grabadores, permite grabar no sólo discos CD-R, sino reproducir estos, así como el CD convencional. Dotado con la tecnología "Wide Range" –basada en la conversión "Legato Link", que ofrece una reproducción respetando el estado natural de la música, "Pick-up" diferencial de tres haces "pish-pull", amplificador de RF integrado en un chip y conversor de frecuencia de muestreo–, el PDR-05 permitirá a los melómanos preservar del deterioro a sus colecciones de discos de vinilo, grabar sus propias canciones o editar música en formato CD.

Otras novedades para el mercado doméstico español –en Japón se trabaja en estos equipos desde hace dos años–, son el autocambiador Mega Changer, con capacidad para 25 CDs, y los altavoces Power Bass. En unos meses, aún son experimentales, revolucionarán el sector por su capacidad de generar muy altos niveles de presión sonora a bajas frecuencias.

José Cruz

LS-120
UNIDAD DE DISQUETE
Fabricante: **COMPAQ**

Con la colaboración de Matsushita y 3M, que ya fabrica discos, el gigante de los ordenadores Compaq ha desarrollado la primera unidad de disco de 3 y medio con 120 MB de capacidad. La LS-120 es en apariencia y funcionalidad una disquetera normal, pero con una capacidad de lectura y grabación 80 veces mayor que las unidades actuales. Para conseguir esa gran capacidad de almacenamiento, la LS-120 usará discos magnéticos fabricados con alta densidad de partículas metálicas. Para leer esos discos la unidad usa un láser que alinea las cabezas de lectura/escritura con unos microsurcos que los discos traen de fábrica. Este método de posicionamiento, unido a la alta densidad magnética, consigue un total de 2.490 pistas de datos por pulgada frente a las 135 de un disquete de 3 y medio convencional. Además, esta nueva disquetera consigue una velocidad de transferencia de datos de 665 KB/s, cinco veces más rápida que las actuales.

Podemos afirmar sin temor a equivocarnos que nos encontramos frente a los disquetes del futuro que, de manera progresiva, irán sustituyendo a los que usamos actualmente. Para ocurra, estas unidades –que también podrán usar disquetes de 1.44 Mb y 720 Kb– deben ser lo suficientemente



PCA 10PD y PCA 20PD

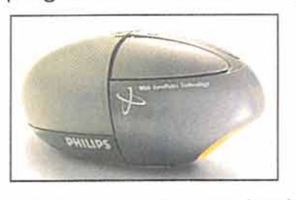
PUNTEROS TRIDIMENSIONALES

Fabricante: **PHILIPS**



Los punteros tridimensionales son los ratones del futuro, preparados para permitir al usuario moverse más allá de las dos dimensiones del plano con total libertad. Es la conquista de la tercera dimensión espacial para manejar las cada vez más frecuentes aplicaciones que lo requieren. Philips nos acerca al futuro con sus punteros tridimensionales PCA 10PD y PCA 20PD con tecnología GyroPoint.

Estos punteros funcionan igual que un ratón convencional, pero mediante el giroscopio incorporado en su interior podemos moverlos fuera de la mesa, en el aire, y pulsar los botones. Sin superficie de apoyo, con simples movimientos de muñeca controlaremos cualquier programa. El PCA 20PD, que funciona sin cable –hasta 23 metros de distancia del ordenador– y mediante pilas, por radiocontrol y sin horizonte óptico, lo que evita tener que apuntar hacia la pantalla.



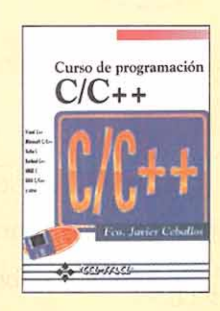
No necesitan software de configuración, bastando con el controlador de ratón estándar que tengamos en nuestro ordenador. Hay modelos para PC, funcionando en DOS y Windows 3.11 y 95, Mac y CD-i.

rentables para los montadores de ordenadores. Compatibles con cualquier PC con controladora IDE, Compaq va a comercializarlas por separado, aunque comenzará montándolas en sus modelos ProLinea y Deskpro. Para hacernos una idea, el precio de la unidad de disco será de menos de 210 dólares, y alrededor de 15 dólares cada disquete.



LENGUAJES

Curso de programación C/C++



Muchos son los libros que tratan sobre la programación en C, pero la obra que ha editado RA-MA nos lo enseña desde el principio sin suponer grandes conocimientos en informática, y lo ha elaborado con objeto de aprender C.

Desde el principio se intenta que el lector lo vaya aprendiendo poco a poco, hasta llegar a un nivel de conocimientos amplio que le permita llegar a dominar este fantástico lenguaje. Estructurado a lo largo de doce capítulos y cuatro apéndices, la obra intenta que el lector tenga poca teoría y multitud de ejemplos que, además, están desarrollados y resueltos en un disquete. Contiene gran cantidad de problemas resueltos, muchos de ellos válidos como parte del desarrollo de aplicaciones.

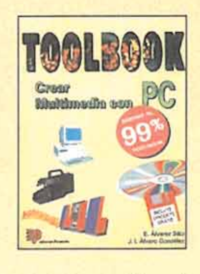
Todo aquel que quiera iniciarse y llegar a dominar este lenguaje no debe dejar de hacerse con esta excelente obra.

533 Págs. 4.950 Ptas.

FRANCISCO JAVIER CEBALLOS
RA-MA
NIVEL "I"

APLICACIONES

Toolbook. Crear Multimedia con PC



Toolbook es una aplicación del lenguaje de programación OpenScript para diseñar entornos multimedia. En esta obra se trata de explicar paso a paso el diseño de una estructura de un libro Toolbook, el lenguaje OpenScript, la creación de un libro y la herramienta multimedia Toolbook.

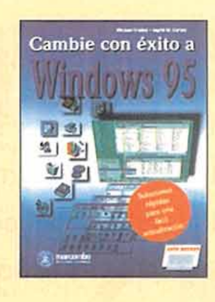
El libro se ayuda de gran cantidad de prácticas, además de un disquete, para facilitar el manejo de esta aplicación y su dominio casi completo. Está dividido en doce partes que van desde la toma de contacto con Toolbook, pasando por los conceptos básicos, hasta llegar al conocimiento de lo que es el lenguaje OpenScript y la construcción de proyectos con la herramienta objeto de la obra. Dada la simplicidad de Toolbook y su grandioso alcance, no hubiera estado de más hacer la obra más extensa, ya que se antoja un tanto corta en su desarrollo. Por lo demás, es una buena manera de empezar con esta interesante aplicación.

456 Págs. 4.500 Ptas.

E. ÁLVAREZ SÁIZ/J.I.ÁLVARO GONZÁLEZ
EDITORIAL PARANINFO.
NIVEL "I"

SISTEMAS OPERATIVOS

Cambie con éxito a Windows 95



Siempre es conveniente cambiar de sistema operativo para actualizarlo, pero hacerlo con éxito ya es otra historia. Con esta obra se podrán analizar todas las cuestiones que se plantean a la hora de actualizarla versión anterior de Windows a Windows 95, donde se recogen toda una serie de soluciones rápidas para que esta actualización sea eficaz.

Exhaustivo, conciso, con multitud de ejemplos y consejos, es como se podría resumir esta estupenda obra de Marcombo, además de resaltar la espléndida traducción que del alemán se ha hecho.

Si el lector desea que su actualización a Windows 95 sea lo más efectiva posible no debe dejar de tener esta obra a su alcance en todo momento.

391 Págs. 4.500 Ptas.

MICHAEL FREIHOF/INGRID M. KÜRTEN
MARCOMBO
NIVEL "I"

SISTEMAS OPERATIVOS

UNIX sin fronteras



Como es sabido, UNIX es un sistema operativo utilizado para trabajar a niveles de grandes proyectos informáticos, además de ser el sistema por excelencia para el desarrollo de redes, para conectar varios ordenadores en común y a un servidor.

La obra que nos ocupa va desde una explicación de lo que es UNIX y su historia, pasando por su desarrollo, hasta llegar a definir todos los conocimientos necesarios para utilizar este sistema operativo sin ningún problema.

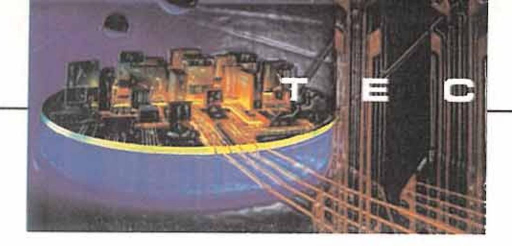
Pero se echa en falta la inclusión de más ejemplos explicativos, así como problemas resueltos para que el lector practique y domine así fácilmente UNIX. Además, hay que destacar que la traducción no se ha realizado con toda la rigurosidad que debiera.

792 Págs. 5.900 Ptas.

HARLEY HAHN
MCGRAW-HILL
NIVEL "I"

PÉSIMO
FLOJO
NORMAL
BUENO
MUY BUENO

NIVEL I: **INICIACIÓN** NIVEL C: **CON CONOCIMIENTOS** NIVEL E: **PARA EXPERTOS**



LO MÁS PECULIAR DE THRUSTMASTER

Quien piense que Thrustmaster sólo se dedica a hacer los mejores joysticks para simuladores de vuelo se equivoca de lado a lado. A continuación os vamos a mostrar qué otros periféricos tiene la compañía americana en su catálogo, algunos de ellos muy curiosos, y todos útiles. Y además, en la línea puntera de calidad, durabilidad e innovación que les caracteriza, y que tanta fama les ha dado entre los amantes al vuelo con ordenadores. Para más información sobre estos productos os podeís dirigir a Herederos de Nostromo (91-5422120).



FLIGHT SIM COCKPIT

Empezamos con el producto más espectacular que Thrustmaster puede ofrecer a los jugones en general, y a los viciosos de los simuladores de vuelo en particular. Es el no va más en realismo, pues se trata de una réplica exacta a tamaño real de la cabina de un F-16C Fighting Falcon en la que podemos instalar nuestro ordenador con su correspondiente monitor. También viene especialmente acondicionada para albergar los palancas y mandos de control de Thrustmaster, contando además con tres curiosos accesorios: cojines para el asiento, arnés y escalera para subir con comodidad. La cabina está realizada en fibra y dividida en módulos que pueden adquirirse por separado. Teniendo todo esto sólo nos falta un simulador de vuelo que esté a la altura de las circunstancias.



FORMULA T2

Bajamos del cielo para comprobar que Thrustmaster también se atreve a hacer controles para otros tipos de juegos: los arcades y simuladores de conducción. Para ellos ha creado un conjunto compuesto por una consola que incorpora volante, palanca de cambio de marchas y dos botones auxiliares, y que se fija con facilidad y firmeza a cualquier superficie; y una base de dos pedales réplicas de controles reales, que hacen las funciones de freno y acelerador. Montado sobre metal, el conjunto está realizado en plástico ABS, Delrin, y fibra de nylon; el volante está recubierto de un material especial para conseguir un mejor control y menor fatiga, y tiene un ángulo de giro de 260 grados. Su compatibilidad abarca prácticamente todos los juegos de conducción de PC.



WIZZARD PINBALL CONTROLLER

Ahora pasamos a lo original, personificado en el primer mando de control para pinballs. Consiste en un par de grandes botones ergonómicos que se montan a ambos lados del teclado para controlar cada uno de los dos flippers del pinball, y además está equipado con unos sensores que detectan el movimiento del conjunto para permitirnos mover el pinball como si de uno real se tratase –cuando el juego lo permita, naturalmente–. Este periférico se conecta a un puerto dual de juegos de PC y es compatible con «Extreme Pinball» y «Full Tilt», entre otros.



PRO PLAY GOLF

Diseñado para ser usado con juegos de golf, no podemos calificarlo como novedoso, pues ya hay otros del mismo tipo en el mercado; pero algunas de sus características sí son innovadoras. Es el primer simulador de golf para PC que simula recorridos, incorpora rango detector de impulso y analizador de swing, además de permitir usar cualquier palo de golf auténtico, pues no necesita el palo emisor que usan productos similares. Los sensores que la plataforma de Pro Play Golf monta detectan la velocidad, movimiento, trayectoria, altura y ángulo de curvatura del palo, y por consiguiente, del golpe. Estos datos se plasman en la pantalla del PC en forma de gráficas que reproduce el software analizador de swing; y para ponerlos en práctica, se incluye «Links 386» de Access. Se conecta al puerto serie del PC.



Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno. No se devolverán los originales no solicitados, ni se facilitará información postal o telefónica sobre los mismos.

PUES YA ESTAMOS EN JUNIO. YA SE ACERCAN LAS ANSIADAS VACACIONES, TIEMPO PROPICIO PARA DELEITARNOS CON NUESTROS JUEGOS PREFERIDOS FRENTE AL ORDENADOR Y EL VENTILADOR, CUANDO NO SE PUEDE SALIR A LA CALLE SO PENA DE MORIR POR DERRETIMIENTO INSTANTÁNEO. PERO CUIDADO, PORQUE INCLUSO DENTRO DE CASA SE ESTÁ EN PELIGRO DE INSOLACIÓN POR EL FLEXO, DE CEGUERA POR EXCESIVAS HORAS DELANTE DE LA PANTALLA, O DE DOLORES ARTICULARES EN DEDOS Y MUÑECA POR EL USO CONTINUADO DE TECLADO, JOYSTICK O RATÓN. EN CUALQUIER CASO, SIEMPRE QUE BUSQUÉIS ALIVIO PODÉIS RECURRIR A LEER MICROMANÍA Y, DE FORMA MÁS ESPECÍFICA, ESTA SECCIÓN, DONDE INTENTAMOS ECHAROS UNA MANO Y CONSEGUIR QUE VUESTRA OPINIÓN SE LEA.

Se pierde el color

Quiero expresaros mis felicitaciones por la alusión a lo tétricas que se han vuelto últimamente las aventuras gráficas, o sus creadores, que realizásteis en un comentario de Micromanía del mes de Marzo. Yo creo que lo que más alegra nuestra vida son los colores y la variedad de ellos que existen, pero por lo visto, los creadores de aventuras gráficas no tienen la misma opinión, pues utilizan músicas tétricas y unos gráficos oscuros y monocolores. Puenso que deberían mirar hacia el pasado –«Maniac Mansion» o «Monkey Island» por citar algunos ejemplos– y no centrarse en hacer unas presentaciones tan espectaculares para unos juegos que, hoy por hoy, no son ni la mitad de entretenidos que antes, a mi entender, claro. Esta crítica sólo va dirigida a este tipo de aventuras gráficas, porque sigo pensando que Lucas es el mejor, pues crea aventuras gráficas con un argumento serio y a la vez entretenidas, como «The Dig».

Alejandro Balsa Muñoz. León

Lo más grande de Iomega

Me gustaría plantearos unas cuestiones del Iomega Jaz: ¿Cuándo saldrá a la venta en España? ¿Viene con algún cartucho virgen como el Iomega Zip? ¿Se puede usar como una disquetera –grabar, borrar, leer, etc.–? ¿Quién lo va a distribuir en España? ¿Tiene algún sistema de bloqueo –llaves, claves–? ¿Vendrá con software e instrucciones en castellano? Muchas gracias y hasta pronto.

José Eduardo Corredor. Madrid

RESPUESTA: La fecha de lanzamiento del Jaz en España aún no es concreta, pero se espera en los próximos meses. Sus características y funcionalidad serán similares a las del Zip, pero con la notable diferencia en la capacidad de almacenamiento, que será de un gigabyte. Habrá versiones interna y externa conectables a tarjetas SCSI, con todas las funciones de una disquetera. La unidad valdrá algo menos de 100.000 pesetas y los discos rondarán las 17.000, y se espera que sea distribuido en nuestro país, siendo Centro Mail uno de los que lo comercializarán.

El valor de un volante

Me gustaría saber el precio y dónde conseguir el joystick Per4mer cuyo comentario publicásteis en el número 14. ¿Podríais poner siempre en la sección tecnomanías el precio aproximado de cada producto y los puntos de venta?

Jordi Palou Mena. Lérida

RESPUESTA: En la sección Tecnomanías ponemos siempre que podemos los distribuidores de los productos comentados, y si alguna vez los hemos obviado pedimos mil disculpas. En cuanto a los precios, ocurre lo mismo, aunque a veces no tenemos acceso a ellos. En el caso del Per4mer, te darán toda la información que necesites en KDC (91-5642915), ya que éste es su distribuidor en España.

Preocupado por «Hexen»

Tengo el juego «Hexen: Beyond Heretic», y leyendo el suplemento del manual me entero de que dice que ciertos aspectos del juego se están mejorando. ¿Quiere esto decir que puedo tener una versión del juego con los defectos originales –que ahora se están solventando– y que existen otras versiones en el mercado, mejoradas, con las que mi juego no sería compatible a la hora de afrontar una partida multijugador? Y, ¿existe la posibilidad de que pueda cambiar mi versión de «Hexen» por otra mejorada? ¿Cómo puedo saber si la mía lo está?

Ignacio Silíceo Aznar. Madrid

*RESPUESTA: Cuando compras un juego, la compañía que lo ha hecho te garantiza su plena funcionalidad y su perfecto funcionamiento. Y además esa compañía sigue investigando sobre el juego para descubrir fallos que se le han pasado por alto y modificaciones necesarias para que el juego vaya mejor. Con estas mejoras, las compañías realizan programas de "upgrade" o "patches" que, añadidos al juego original, subsanan sus deficiencias. Estos patches para «Heretic» puedes conseguirlos en alguna BBS o a través de Internet en **www.idsoftware.com** cuando estén disponibles. Aún así, tu juego no tiene por qué funcionar mal en partidas multijugador contra versiones superiores del mismo, ni presentar fallos de ningún tipo.*

Un paciente suscriptor

Estoy suscrito a Micromanía, y las revistas me llegan aproximadamente el día 10 de cada mes, y en los quioscos sale sobre el 26 ó 27 del mes anterior, y me gustaría saber si es por correos o por qué. Por otro lado, en el CD número 13 he intentado poner el «Battle Isle 3» y me dice que mi tarjeta de vídeo no vale, y yo tengo una SVGA de Trident, y no funciona con ninguna configuración.

Alejandro Martín Corral. Zamora

RESPUESTA: El retraso en la recepción de tu suscripción es debido al servicio de Correos, lo cual lamentamos, pero no podemos solucionar. Una posible alternativa que sería mandar las suscripciones mediante un servicio de mensajería pero esto aumentaría el precio de las mismas, y lo que ganarías en tiempo lo perderías en dinero. Y no nos parece una buena solución, por lo cual habrá que esperar que el servicio de Correos vaya más rápido. En cuanto a «Battle Isle 3», nosotros lo hemos probado con una Trident y nos funciona, por lo que tal vez el fallo no resida ahí si no en otro aspecto de la configuración.

Todo tiene solución

Tengo un problema con el juego «Alien Oddysey», debido a que llego a una fase en la que ya no puedo seguir, porque no encuentro salida alguna. Lo he intentado todo, pero de ahí no paso. Puesto que me gustaría llegar al final, por favor os pido que pongáis los pasos a seguir para resolver el juego.
Espero vuestra ayuda.

Jesús Sánchez. Granada

RESPUESTA: Nuestra intención es ayudaros siempre, que para eso estamos, por lo cual anotamos tu sugerencia de un patas arriba de «Alien Oddysey» para próximos números. Pero si no puedes esperar tanto, lo mejor es que nos comuniques tu situación en el juego para que podamos resolvértela. Mándanosla por carta a la sección S.O.S. Ware, o a El Club de la Aventura, donde nuestros expertos sabrán darte pronta contestación.

Para participar en esta sección debéis enviar vuestras cartas a:
MICROMANÍA
C/ DE LOS CIRUELOS 4,
SAN SEBASTIÁN DE LOS REYES,
28700 MADRID
No olvidéis indicar en el sobre la reseña
CARTAS AL DIRECTOR

También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzon:
cartas.micromania@hobbypress.es

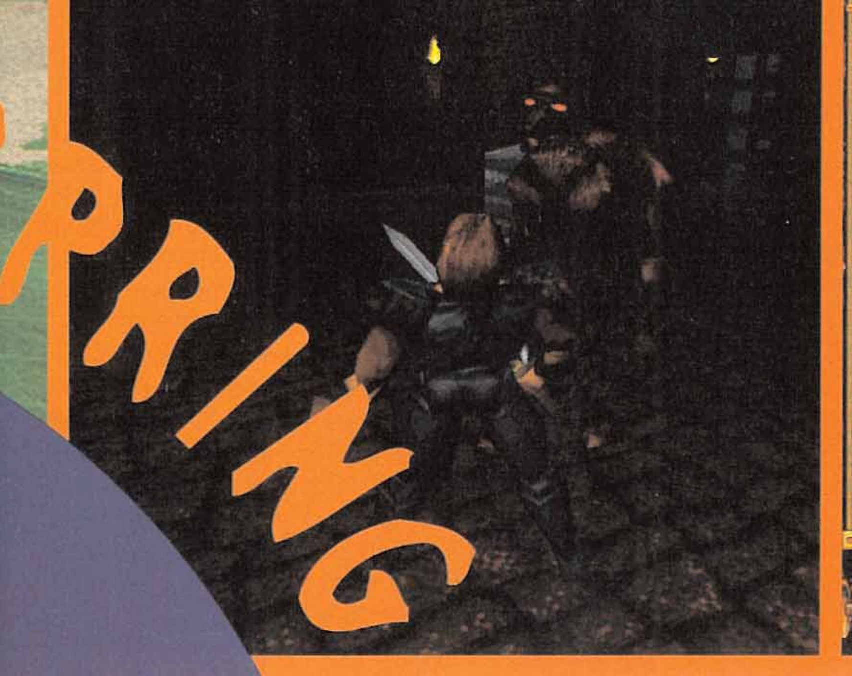
LAS NOVEDADES DEL MERCADO EUROPEO

reportaje

Antes de celebrar esta feria, los organizadores habían comunicado a la prensa que este año se iba a superar con creces el número de visitantes de ediciones anteriores. Por ello, no podíamos permitirnos el lujo de no asistir. La European Computer Trade Show constituye una excelente oportunidad que para los distribuidores, los productores y los medios de comunicación, conozcan de primera mano las últimas novedades del sector. También es un foro para los programadores que deseen comercializar sus proyectos.

96

ECT





Cuando nos adentramos en el recinto del Olympia, el ruido ensordecedor que procede de los stands con las últimas novedades en videojuegos hace que uno se plantee la salida de inmediato. En ningún otro recinto ferial está permitido fumar, con todo, el nivel de ruido y de humo es capaz de quitarle las ganas al más dispuesto...

Los stands de cada empresa están repletos de pósters y las más acaudaladas han diseñado displays temáticos. Pasillos interminables con innumerables stands a cada lado, la mayoría de idéntica apariencia, rebosando de adhesivos y propaganda comercial gratuita. Aunque lo lógico sería pensar que cualquier empresa desea que los usuarios penetren en los stands a probar los juegos, en cada una de ellas no faltaba la azafata de turno que intimidaba a cualquier usuario curioso. Todo lo más, las personas podían arriesgarse a recoger alguna versión demo en CD, con la sensación de haber vuelto a nuestra infancia saqueando las chucherías de la despensa.

En esta feria faltaban buenas vibraciones: sólo se hablaba de lo duro que había sido este ejercicio y del reducido número de juegos que se habían comercializado. Desde luego, esta cifra sigue decreciendo, pero ello se debe a que los productores invierten mayor tiempo en el desarrollo de sus productos. También es cierto que las ventas han descendido, aunque no menos evidente es que el consumidor sabe discernir mucho mejor aquellos productos que le pueden interesar más. En general la situación parece haber mejorado y el mercado de PCs y PlayStation ha aumentado su base de usuarios. Gran número de usuarios de PCs poseen PlayStations y, puesto que la mayoría de los fabricantes lanzan sus productos en los cuatro formatos más destacados, PC, PlayStation, Mac y Saturn, se prevé para este verano gran diversidad de aplicaciones.

Parece que la inmensa mayoría de las empresas han optado por combinar los géneros de los juegos, así que no sería extraño volver a ver los arcade en los PCs y juegos de rol para la PlayStation. Lo que sí ha quedado claro es que Saturn cobra cada día mayor fuerza en el mercado. Hace un año hubiera sido considerado exagerado, pero en la actualidad, todas las empresas le prestan atención. Normalmente en este tipo de ferias se suelen presentar los modelos que se impondrán en un futuro cercano, aunque apenas si se mencionaron los Ultra 64 y 3DO M2. Nos quedamos con la duda de si las empresas guardaban celosamente estas novedades los juegos para dichos formatos para la gran feria E3.

GREMLIN INTERACTIVE

Durante el último ejercicio esta empresa ha aumentado su


SAND WARRIORS



FORMULA ONE


SENTIENT


SWAGMAN


EURO 96


EURO 96


SAND WARRIORS

reputación en los juegos de fútbol con su versión «Actua Soccer». Con «Actua Golf», que se comercializará en cualquier momento, su lista de títulos es realmente impresionante.
«Sand Warriors» aparecerá a finales de año. Se trata de una aventura basada en una misión que combina una trama argumental muy atractiva con un juego altamente adictivo. «Sand Warriors» se ubica en la época de la colonización galáctica. En el inicio del juego, el usuario es un simple soldado raso de una de las casas imperiales, deberá ir cumpliendo las misiones que se le asignen, no obstante, a medida que avanza en su carrera militar, el usuario podrá tomar decisiones sobre las misiones que desea realizar y las estrategias que seguirá para completar cada campaña. El área de juego se amplía a medida que se avanzan los niveles de juego y permite que los usuarios penetren en los edificios y exploren los territorios ocupados.
Gremlin logrará anotarse otro tanto en los juegos de fútbol cuando se comercialice en mayo «Euro 96», el juego oficial de la Copa de Fútbol en su versión CD-ROM. No faltará ninguna de las grandes estrellas del panorama futbolístico europeo. Klinsman ataca de nuevo con la poderosa escuadra germánica, Bergkamp se alinea en el temible Ajax Select XI y el equipo de Baggio confía en tener más puntería con los penaltis para que no le vuelva a suceder lo mismo que en la final ante Brasil. «Euro 96» es el resultado del esfuerzo de más de cuatro años.

MAXIS

La firma americana tiene acción y entretenimiento asegurados con «Mindwarp». De hecho, le aguarda una nueva experiencia. Engánchate a «Mindwarp», el primero de los títulos de la categoría estrategia/acción del fabricante Maxis. Penetra a velocidad de vértigo en los intrincados pasadizos tridimensionales del paisaje lunar, lucha frente a una constelación de adversarios, intenta sobrevivir para descubrir el misterio de «Mindwarp». Disponible en versión DOS y Windows 95, este producto de Maxis combina los elementos de la acción más vertiginosa con la estrategia. Respecto a la nuevas versiones de la serie SIM, cabe decir que los aficionados no quedarán defraudados: «SIMCopter» y «SIMGolf», se comercializarán a finales de este año. Con el juego «Marty and the Trouble with Cheese» volverás a recuperar las sensaciones de tu infancia. Este el primer producto activado por voz destinado a un público que oscila entre los dos y los cinco años. Mediante un micrófono y la voz de un niño que actúa de narrador, los pequeños tomarán parte activa en el juego mientras juegan y escuchan la historia que les relatan.

MICROPROSE

El gigante de la programación anuncia «1943: European Air War» para IBM PC CD ROM. Se trata de un cuidado simulador de vuelo que rememora las hazañas de la batalla de Inglaterra y los combates aéreos de los años 1943 a 1945.
«1943: European Air War» incluye un entorno de juego variado que recrea el ambiente de los escuadrones de pilotos de la Segunda Guerra Mundial. Siguiendo los comentarios de los usuarios de «1942: Pacific Air War», «1943: European Air War» cambia el aspecto del juego para reflejar el nuevo entorno. Los alemanes disponían de unas aeronaves técnicamente superiores a las de los japoneses, los pilotos germánicos no eran fanáticos, a diferencia de los nipones, y las misiones de los primeros tenían un objetivo de bombardeo estratégico y de servir de soporte de las fuerzas de asalto. El usuario podrá seleccionar cualquiera de los enfrentamientos de la batalla de Inglaterra; podrá actuar individualmente o como integrante de un escuadrón y escoger el nivel inicial. A medida que se avanza en el nivel de comando aumenta el control sobre el escuadrón. Finalmente el usuario podrá optar por dirigir un escuadrón completo y asignar todas las tareas inherentes a su cargo.

«Citizens: Backwater Affairs» para IBM PC CD-ROM. Se trata de un juego en el que el usuario "juega a ser Dios" y se coloca al frente de una ciudad. «Citizens: Backwater Affairs» tiene lugar en la preciosa urbe de Backwater. Tras un desgraciado accidente de automóvil, se le confiere la oportunidad de ser el ángel de la guardia de Backwater y de todos sus habitantes. Dicha ciudad fue fundada por la empresa Celestial Developments Inc., creadores de realidad para esta época tan materialista, y para que sirviera de modelo que demostrara el efecto que tienen las buenas obras en nuestra sociedad moderna. Tu tarea consistirá en gobernar la ciudad y agilizar los proyectos pendientes, mientras te ocuparas de que el Orden Cósmico no se vea alterado por las fuerzas opuestas del Bien y del Mal. Por desgracia, las fuerzas del Mal han sembrado el Caos por doquier. Tu labor será enmendar


MINDWARP


MINDWARP


MINDWARP

tales desmanes antes de que tu jefe baje a echar un vistazo a tu trabajo...

Mediante un interfaz intuitivo, deberás reparar los problemas que afectan a tu ciudad y reconvertirla en una imagen del paraíso. Deberás recurrir a tus poderes para influir en el carácter de los lugareños y cambiar su actitud con respecto a los demás. La influencia que puedes ejercer es una adaptación muy libre de los Siete Pecados Capitales y las Siete Virtudes. Deberás equilibrar dichas influencias para lograr mejorar la calidad de vida de los habitantes. Deberás aprender a hacer buen uso de dichos poderes con objeto de saber contentar y alegrar a sus conciudadanos. Asimismo, podrás alterar las condiciones climatológicas que afectan al carácter de las personas.

DOMARK

El fabricante Domark fue uno de los que mayor número de títulos ofreció en la feria. Esta empresa ha sido considerada como de segunda fila aunque dispone de títulos como «Terracide», «CrimeWave», «Total Mania» y «Deathtrap Dungeon», sólo por citar algunos. En la actualidad parece que este fabricante dispone de algunos títulos realmente reveladores: «DeathTrap Dungeon» es un juego de aventuras en 3D que aparecerá a finales de septiembre y que está basado en los bestsellers de ciencia ficción escritos por Ian Livingstone.

Dos son los principios que se han tenido en cuenta a la hora de elaborar «DeathTrap Dungeon»: la amenidad y la simplicidad. El sistema de combate es ágil y de fácil manejo. Los niveles disponen de gráficos 3D y crean celdas y calabozos repletos de trampas, zombies y esqueletos de guerreros, dragones inmensos, arañas, etc. Finalmente podremos disfrutar de unos gráficos de sorprendente calidad y de una trama argumental realmente atractiva.

CORE DESIGN

«Tomb Raider» es lo último en juegos de aventura y acción en tercera persona e incluye completa libertad de movimiento a través de niveles tridimensionales en tiempo real. El objetivo de este juego consiste en localizar y recuperar un antiguo artefacto conocido por el nombre de "Scion", aunque, finalmente, el gran descubrimiento será otro bien distinto... Respecto a los personajes, el jugador asume el papel de la infame aventurera Lara Croft y debe guiarla a través de una serie de peligros por todo el orbe. En su deambular, Lara trabará relación con gran número de personajes que le ayudarán, la retrasarán o le impedirán alcanzar su meta. «Tomb Raider» combina los elementos propios de las aventuras con plataformas y puzzles. El juego ha sido diseñado de tal forma que permita interactuar a los personajes de forma totalmente independiente de su entorno, la propia Lara dispone de más de 2.000 secuencias de animación que le confieren una fluidez pasmosa a sus movimientos, saltos y cabriolas.

Las ruinas de este juego, sus pirámides, los palacios, las celdas, los pasadizos y los túneles contienen trampas mortales y puzzles cada vez más complejos, así como gran variedad de enemigos. El mundo tridimensional de «Tomb Raider» se contempla desde la perspectiva en tercera persona e incluye un sistema de cámara cinemática que modifica el ángulo de visión en función de los movimientos de Lara a través de cada uno de los entornos. Entre cada uno de los entornos, el usuario se adentra en 20 secuencias de animación que le permiten conocer las claves necesaria para proseguir con el juego.

«Ninja» para PC CD ROM nos traslada a la época de los samurais, donde el joven ninja Kuwosawa, se ve forzado a luchar contra las tenebrosas fuerzas de un despótico gobernador. El jugador debe recorrer los quince niveles de escenarios tridimensionales e isométricos con acción sin descanso, aprender más de cincuenta estilos de lucha y dominar a la perfección la magia necesaria para poder dar fin a su malvado rival. Los desafíos que se le plantean son cada vez mayores y se presentan bajo la forma de ejércitos demoníacos, magia negra, a medida que se adentra en tierras misteriosas. La acción isométrica se contempla gracias a un sistema de cámaras que complementa los movimientos de Kuwosawa en su lucha por liberar a la tierra del maligno.

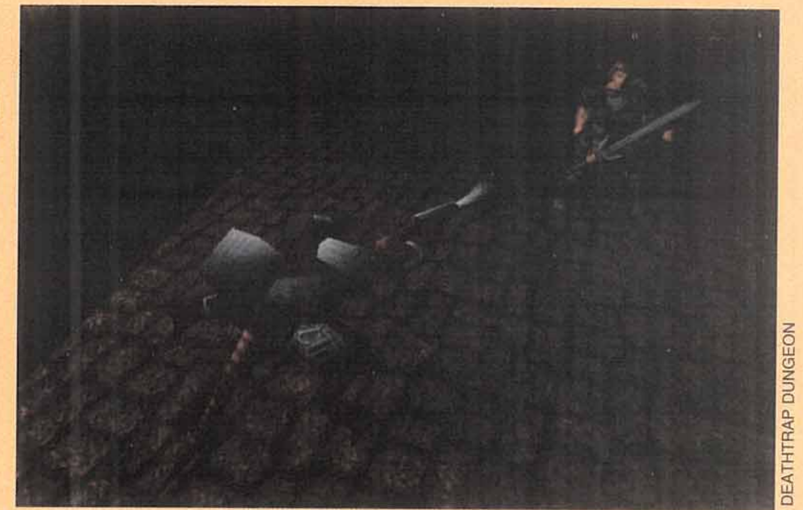
En «Swagman», para PC CD ROM, deberás guiar a Zak y a

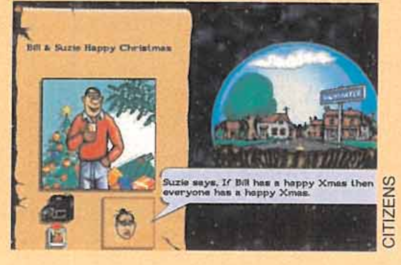

1943


DEATHTRAP DUNGEON

CITIZENS


TOMB RAIDER


DEATHTRAP DUNGEON



CITIZENS


1943

Hannah en su afán por liberar al pájaro mágico y a los diez miembros de su equipo, de las malignas garras de Swagman.

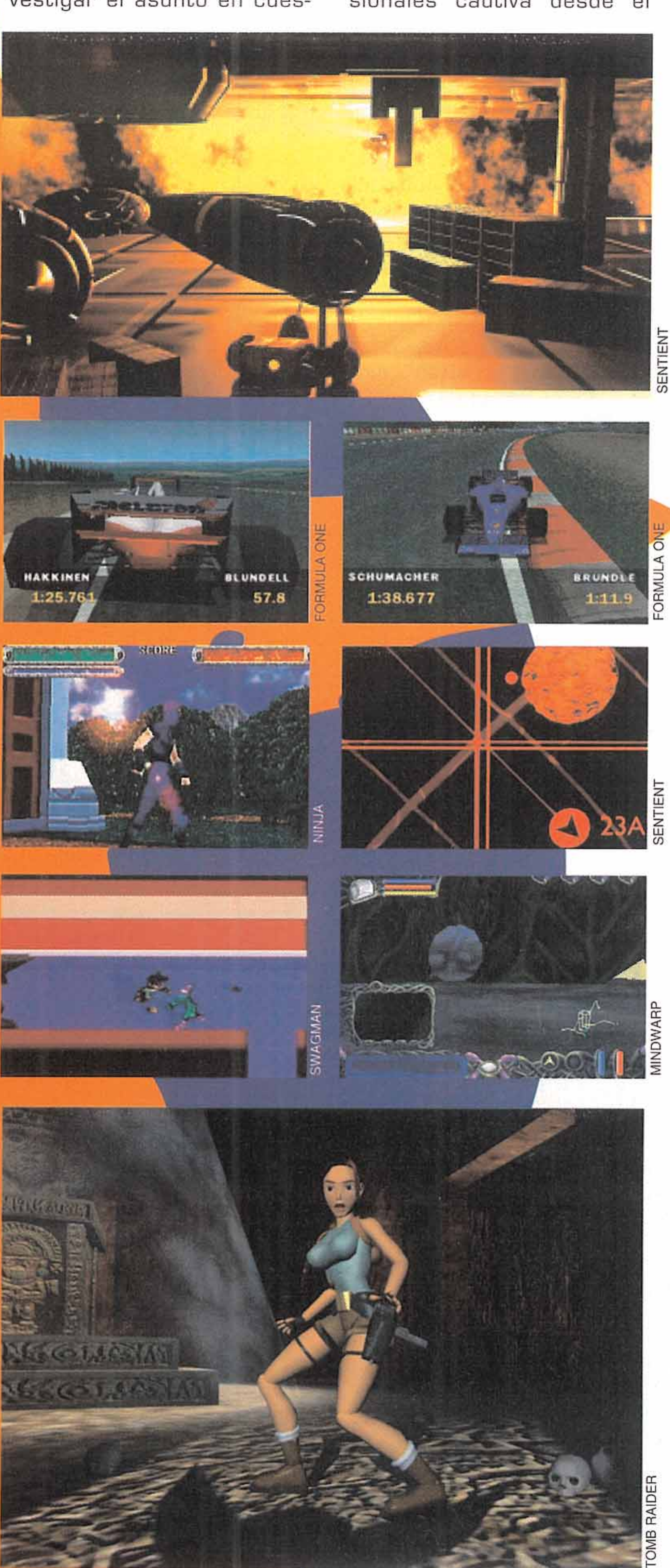
Los dos personajes principales son el chico de ocho años Zak y su hermana gemela Hannah, sobre los cuales el usuario puede ejercer un control simultáneo. Cuando penetran en el mundo de Swagman, se convierten en bestias de ensueño dotados de poderes especiales. Zak, Hannah y los maravillosos enemigos a los que han de hacer frente en su deambular están espléndidamente realizados en modelos renderizados 3D.

«Swagman» consta de dos áreas: el Mundo Real, que comprende los entornos de las cataratas del paraíso –el hogar de los gemelos– y el Valle de la Pesadilla, donde reina Swagman. Cada entorno dispone de diversos puzzles que deben completarse y gran número de obstáculos a superar. Para dificultar aún más sus peripecias, Swagman se ha apoderado de los objetos de valor de los gemelos y los ha escondido en el Mundo real. Cuando éstos hallan cada uno de los objetos podrán utilizarlos de muy diversas formas. Una información sobre los recursos disponibles en pantalla indica al usuario los objetos que ha recogido, entre los que cabe destacar el "frisbee" fantástico, las bombas de bombón y los "súper-saladitos".

Zak y Hannah comparten una vida conjunta que se mide en Zees, que pueden recogerse en diversos lugares durante el transcurso de la aventura, aunque si el personaje es capturado los pierde todos ellos.

PSYGNOSIS

La firma inglesa nos sorprendió con «Zombieville», para PC, PC CD ROM, cuya trama es la siguiente: en calidad de reportero del Washington Daily News, hemos sido avisados de la existencia de una base militar en pleno centro de una pequeña población de los Estados Unidos, en la que se ha declarado el estado de emergencia. Como aún está reciente el escándalo derivado de un asunto de armas atómicas, decidimos ir a investigar el asunto en cuestión. «Zombieville» constituye una aventura de acción sorprendente. El argumento elaborado por auténticos profesionales cautiva desde el primer instante, mientras que los efectos cinemáticos te conducen en un viaje misterioso en un mundo de puzzles en el que deberás pasearte de la mano de los vivos y de los muertos...



SENTIENT

FORMULA ONE

FORMULA ONE

NINJA

SENTIENT

SWAGMAN

MINDWARP

TOMB RAIDER

Podemos mencionar entre las características básicas del producto su complejo guión, los puzzles interactivos aumentan la capacidad del juego, la banda sonora ayuda a penetrar en el juego y constituye parte integral de los puzzles y, finalmente, los gráficos renderizados con efectos visuales sorprendentes

Bienvenido a «Formula One», el ÚNICO juego oficial de fórmula uno para PlayStation en 1996. Vive intensamente el mundial de fórmula uno al lado de los grandes nombres de la competición. ¿Schumacher o Hill? De ti depende y no es fácil la elección, puesto que puedes elegir entre 13 escuderías, 35 pilotos y 17 circuitos para hacerte finalmente con el trofeo más preciado: la Copa del Mundo de Fórmula Uno. Este es el primer juego oficial de fórmula uno para PlayStation, aunque le seguirá una versión para PC. Combina el estilo arcade con la simulación del campeonato, lo cual le garantiza gran atractivo para los aficionados al motor y hasta para los más puristas. Incluye una serie de comentarios sorprendentes a cargo del legendario Murray Walker y una completa gamas de sonidos de motor auténticos. Finalmente cabe destacar la banda sonora original a cargo de los dioses de la guitarra Joe Satriani y Steve Vai

«Lemmings Platform» (título no definitivo) es otra de las novedades de Psygnosis. Los Lemmings no son famosos por su inteligencia, pero en esta ocasión lo van a pasar aún peor. Su mundo de colores ha sido invadido por el malvado Ed y les ha lavado el cerebro para convertirlos en sus esclavos...

A casi todos, porque Sir Lummox que es el único capaz de

saltar, girar y lanzar su sombrero mágico. Deberás guiar a Sir Lummox en este increíble viaje a través del país de los Lemmings y ayudarle a liberar a sus amigos de las garras del pérfido Ed.

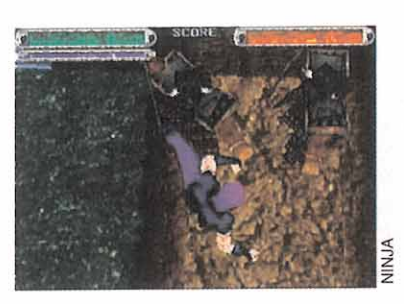
Entre sus características podemos citar la combinación de resolución de puzzle y juego de plataformas, los 5 niveles de scroll, los elementos tridimensionales que permiten movimientos por fuera del entorno, la ingente cantidad de niveles que comprenden 4 estilos de suntuosa y espléndida animación. No hay que olvidar todo tipo de plataformas: zoom, giros, desapariciones, desplazamientos..., y la posibilidad de ejecutarlo en modo "monousuario" y dos jugadores.

«Sentient», para PC, cuenta en su trama con los siguientes elementos: una estación espacial en el interior de un sol, una plaga dentro de un cuerpo, los recuerdos que atormentan tu mente... Evitando la fácil caracterización y la estructura de la acción basada en preguntas y respuestas, los habitantes de «Sentient» son, por el contrario, sujetos dotados de vida interior y que poseen motivaciones y deseos ocultos e incluso opiniones políticas bien definidas. ¡Incluso hablan entre ellos cuando tu no estás presente! Las intrigas y las conspiraciones se combinan junto con las pistas falsas. El jugador deberá seleccionar lo útil de lo superfluo, averiguar de dónde procede la radiación y lograr que la estación espacial recupere su estado normal.

Este el primero de los juegos que ha incluido tal cantidad de personajes dotados de tanta complejidad. ¿Cuál es el resultado? Un juego inmenso, que es en parte una simulación y en parte una aventura de estrategia. Por primera vez deberás delegar tareas y responsabilidades en los miembros de la tripulación. Los personajes están dotados de emociones y son conducidos tanto por la actuación del jugador como por el propio desarrollo del juego. Cabe destacar la plataforma espacial con más de 200 pasillos renderizados en tiempo real, salas y habitaciones que deberás explorar y un argumento que se complica progresivamente.

Se incluyen asimismo docenas de puzzles para el jugador junto con un argumento intrincado, lo cual garantiza las horas de entretenimiento.

D.D.F.



NINJA


TOMB RAIDER


1943



El pasado 23 de abril nos montamos en un avión, junto con otros colegas de la prensa especializada, nos fuimos hasta el mismísimo corazón de París, a las oficinas de Cryo, y allí, gracias a una increíble invitación para contemplar los secretos del más nuevo proyecto de la compañía, descubrimos cómo de una idea, aparentemente sencilla, había nacido uno de los juegos tecnológicamente más asombrosos que nos depara el más inmediato futuro, y que se define con una sola palabra: «Hardline».

HARDL

ACCIÓN Y TECNOLOGÍA

preview

CRYO/VIE
En preparación: **PC CD-ROM**
ARCADE/AVENTURA

De vez en cuando, se tiene la gran fortuna de descubrir, no sólo cómo serán los juegos que llegarán al mercado dentro de un tiempo que nunca se llega a saber con exactitud, sino cómo se están haciendo, cómo se han desarrollado esos programas, con una narración de primera mano por sus mismos autores. Y, por mucho que se haya visto, oído, analizado y puntuado sobre multitud de juegos, siempre persiste esa capacidad de asombro ante aquello que parece tan sencillo, tan simple, pero que oculta tanto esfuerzo. Cualquier programa tiene tras de sí una cantidad de trabajo enorme que pocas veces se llega a apreciar cuando se está delante de un producto.

Pero si los resultados dependen del esfuerzo, ilusión, ganas y trabajo invertidos en un juego, podríamos decir que «Hardline», la (pen)última obra de Cryo y Virgin, puede romper todos los esquemas.

CINE A LO GRANDE...

«Hardline» está concebido como un producto mestizo. Una mezcla. Arcade y aventura a partes iguales, pero llevado a la práctica con la idea de una película –no un juego que utilice FMV– en mente.

De hecho, y dejando de lado, momentáneamente, cualquier referencia técnica, «Hardline» podría montarse, ahora mismo, para su estreno en cualquier sala cinematográfica.

INE



Todo partió del guión ideado por Nic Mathieu y Gregoire Galant, productores y principales artífices del proyecto, hará cosa de unos tres años, cuando ambos contaban... ¡16 años!
Para entonces, ya tenían una experiencia bastante dilatada en programación y manejo de imágen digital, aunque no en un proyecto pensado en una línea comercial, como «Hardline». Tenían la idea, el guión, sabían cómo llevarlo a la práctica..., pero les faltaban los medios. Y entonces, apareció Cryo.
Una de las más reputadas compañías del país vecino puso los medios, y su indiscutible talento, al servicio de lo que puede, a simple vista, parecer un despropósito: gastarse más de dos millones de dólares en llevar a la práctica la idea de un par de adolescentes.
En Cryo tenían bien claro que el talento no es cuestión de edad, y se metieron de lleno en el proyecto. Pero, claro, aún no hemos entrado en materia... ¿cómo será ese proyecto?

... CINE DE ACCIÓN

Es el año 1.998, y la ciudad de Chicago es la imagen viva del caos. Un año antes, una secta integrada por fanáticos violentos había comenzado una carrera de terror, anunciando un nuevo órden para el tercer milenio, actuando bajo las órdenes de un nuevo "dios", Deck. En esa nueva era, de esclavitud y odio, Deck recompensaría a sus sanguinarios acólitos, otorgándoles poder sobre la humanidad entera.



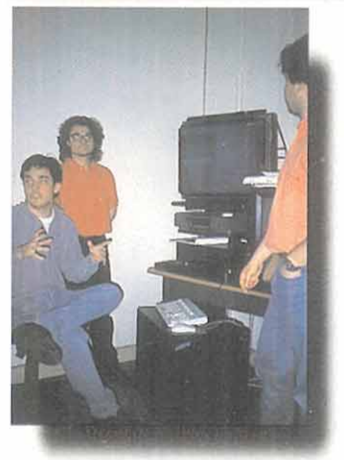


ASÍ SE TRABAJA EN CRYO...

LA PREPRODUCCIÓN

En la imagen están los dos grandes artífices del proyecto, Nic Mathieu y Greg Glachant. Diecinueve años cada uno, y al frente de uno de los juegos más ambiciosos de la historia de Cryo.
Entre los dos nos contaron cómo había surgido la idea, y cómo se realizaron todos los preparativos de «Hardline». Uno de los pasos más importantes al afrontar un proyecto así: la preproducción.
No todo consiste en saber lo que quieres hacer, sino en conseguir los medios necesarios, tanto en lo referente a la programación del juego, como a la filmación del vídeo, tras el exhaustivo desarrollo del guión, diálogos, storyboard, localización de exteriores, definición de ambientación, casting, vestuario, etc. Todo ello significó más de un año de trabajo... sólo en la preparación.
Más de mil horas de película, decenas y decenas de cintas de vídeo, una producción hecha con tanta o más profesionalidad que en el mundo del cine... Todo hecho en un mes de rodaje –entre febrero y marzo de 1.994–, dirigido por dos principiantes adolescentes..., y con unos resultados de Oscar. Y no es una exageración.





POSTPRODUCCIÓN DE IMAGEN

Lo más sorprendente de «Hardline» no es lo conocido hasta ahora, sino que todo aquello ya relatado, no es sino una mera base para el gran proyecto real. Lo que se verá en el producto final, en el metraje final del juego, cuando uno de los 3 CDs que lo componen se introduzca en el ordenador, no existía originalmente en la grabación de vídeo.
La producción de efectos especiales, imágenes 2 y 3D, incrustación "pip" –picture-in-picture–, render, raytracing... está haciendo posible que «Hardline» vaya a ser todo un espectáculo visual.
El principal responsable en este apartado del desarrollo, Nicolas Bonvalet, nos comentó cómo había que crear miles de efectos, aparentemente superfluos, que creaban la "vida" del juego. Tengamos en cuenta el presupuesto total del proyecto. ¿Es posible, así, hacer volar por los aires edificios, estrellar helicópteros en plena ciudad, reventar vehículos, incendiar naves industriales...? No, por supuesto..., excepto si la magia de la infografía está presente. Resultaba difícil distinguir la parte real del vídeo de la sintética, excepto cuando nos mostraban el antes y el después de una secuencia. La mejor definición es increíble.
Como apunte, digamos que Nicolas Bovalet se está ocupando de los efectos especiales de la nueva película del director de cine galo, Luc Besson. Un ejemplo de la reputación de que goza aquél en Francia.







ASÍ SE TRABAJA EN CRYO...





LA POSTPRODUCCIÓN DE SONIDO

¿Cómo se convierte una serie de imágenes en una película? Con una ambientación creada, en gran parte, gracias a una espectacular banda sonora, y unos efectos sonoros apabullantes.
La técnica, con el dominio del surround, el doblaje de los diálogos, y una serie de sonidos que han sido sintetizados en su totalidad, formaban el bagaje del audio de «Hardline», en la explicación realizada por Nic Mathieu –también responsable de este apartado–.
En total, más de cien horas de audio que se fueron depurando y comprimiendo, para preparar todo el material acumulado para el proceso final.



LA PROGRAMACIÓN

Emmanuel Chriqui es el programador principal, y director del proyecto «Hardline». Gracias a él, y al talento de Remy Herbulot, se han desarrollado las principales herramientas de programación –en C, básicamente, y parte en C++– y compresión de datos –imágenes y sonidos, en una red compuesta por más de 50 Pentium–, gracias a las que las varias decenas de CD-ROMs que ocuparía en bruto el juego, se han reducido a tres unidades.
Pero no sólo en eso ha consistido la labor de programación, que se ha alargado nueve meses, sino en una compleja tarea en la que sonido e imagen digital –obtenida del vídeo gracias a un sistema exclusivo de Cryo, denominado Abecas, que permite también el proceso inverso–, se debían sincronizar a la perfección, o el desarrollo del vídeo a pantalla completa en resolución SVGA –en modo entrelazado–, la interacción e integración de todas las partes y objetos...
«Hardline», gustará o no, pero es, sin duda, uno de los juegos más trabajados que podremos ver en los próximos meses.



La justicia, la ley, la policía... todo son recuerdos de un pasado que parece haber ocurrido hace mil años. Y, entre el caos, Ted, el protagonista, un piloto de helicóptero, casi un mercenario, que vende sus servicios con un único objetivo: rescatar individuos de las garras de los miembros de la secta. Desgraciadamente, los planes a veces no salen como uno quiere, y en una misión Ted se verá atrapado, él mismo, en medio de la secta, luchando por su vida y descubriendo, en un clímax final en el que los poderes psíquicos afloran a la luz, como su propio pasado está íntimamente ligado a los orígenes de la secta.
La idea puede parecer simple en origen, y retorcida en su desarrollo, pero sirve a la perfección para hilvanar una estructura diabólicamente construida con una maestría sorprendente.
Y de aquí, el juego. Un juego en el que la acción, basada en un shoot'em up de perspectiva frontal subjetiva, se combina con la dosis de aventura que equilibra el conjunto, y que se pone en pantalla en forma de vídeo digital, que mostrará una calidad sencillamente brutal.
Por ahora, basta. Basta para saber cómo será «Hardline», a grandes rasgos, y cómo ha nacido el proyecto.
El juego estará disponible en muy poco tiempo, quizás antes de lo que nos pensamos y, a buen seguro, no defraudará ninguna de las expectactivas que en torno suyo se han creado. Tiempo al tiempo.

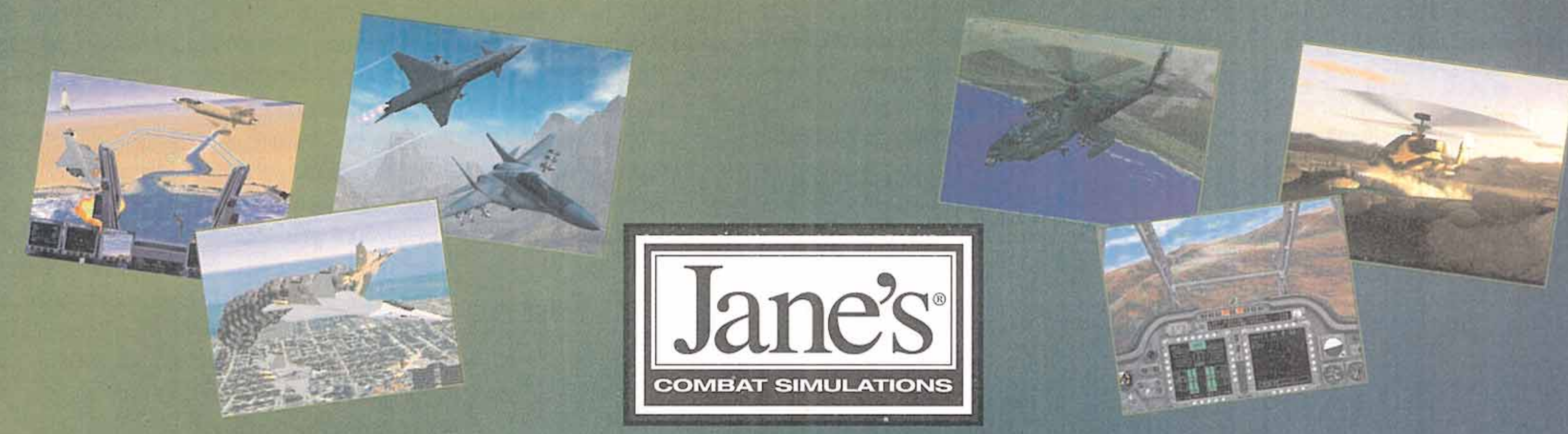
F.D.L.

VELOCIDAD... INVISIBILIDAD... AGILIDAD ...



"JANE'S Y **EA** LE OFRECEN LA OPORTUNIDAD DE VOLAR EN SIETE DE LOS MÁS AVANZADOS AVIONES DE COMBATE DE ESTE SIGLO. SIENTA EL PLACER Y EL REALISMO DE VOLAR EN SU PC CON LO ÚLTIMO EN SIMULADORES DE AVIONES."

"LA COLABORACIÓN DE JANE'S Y **EA** HA DADO LUGAR A **AH-64D** LONGBOW, EL MÁS REALISTA SIMULADOR DE HELICÓPTEROS DE COMBATE DEL MOMENTO, MOSTRANDO TECNOLOGÍA PUNTA EN MATERIA DE GRÁFICOS Y SONIDO."



'Realismo total gracias a lo último en tecnología'



Contacte con Jane's en **http://www.janes.com/janes.html**
o en la página de EA en **http://www.ea.com/janes.html**

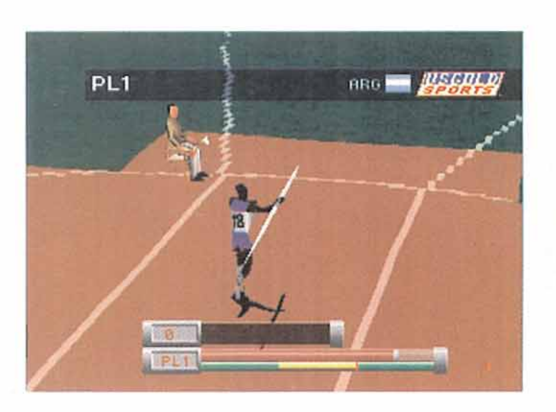


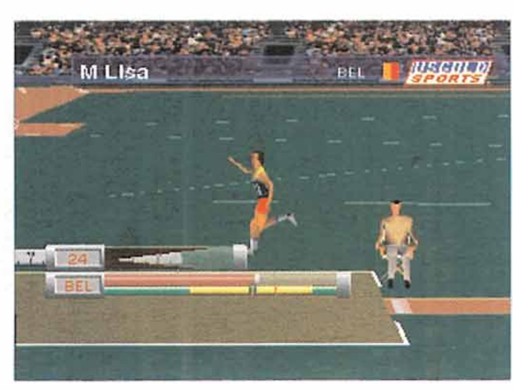
Edita y distribuye **ELECTRONIC ARTS SOFTWARE** Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.° Local 2 28037 Madrid Tel. 91-304 70 91 Fax. 91-754 52 65
TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91-754 55 40**

preview

OLYMPIC GAMES

SI HAY UNA COMPAÑÍA CON SOBRADA EXPERIENCIA EN LA REALIZACIÓN DE JUEGOS BASADOS EN PRUEBAS ATLÉTICAS Y DE OLIMPIADAS, ESA ES SIN DUDA ALGUNA U.S. GOLD. EL RECUERDO NOS REMONTA A AQUELLOS TIEMPOS EN QUE ESTABA DE MODA DESTROZAR NUESTROS TECLADOS A FUERZA DE GOLPES PARA CORRER MÁS RÁPIDO O DAR MÁS IMPULSO A NUESTRO SALTADOR. «WINTER GAMES», «DALEY THOMPSON'S», «HYPER SPORTS» O «TRACK AND FIELD» CAUSABAN UN FUROR QUE AHORA «OLYMPIC GAMES» QUIERE VOLVER A DESPERTAR, CON EL CONSIGUIENTE PELIGRO PARA LA INTEGRIDAD DE NUESTROS PADS Y JOYSTICKS.





Quizás esa fama mantenida por U.S. Gold desde siempre como realizador de los mejores programas de multidisciplinas deportivas, es lo que ha motivado que sea la elegida por los organizadores de los eventos para plasmarlos en bytes.

Los anteriores juegos olímpicos de Barcelona 92 tuvieron parangón en Mega Drive, Game Gear y Master System con «Olympic Gold». Y después, los juegos de invierno de Lillehammer 94 fueron todo un éxito de ventas en los siete formatos que aparecieron bajo el nombre de «Winter Olympics». Con semejantes precedentes, es indudable que «Olympic Games» viene con un pan debajo del brazo.

TODO UN ACONTECIMIENTO

Las olimpiadas son un grandioso acontecimiento que se celebra cada cuatro años y que convoca a los mejores atletas de cada país en lucha por una medalla de oro en varias especialidades. Todo el mundo estará pendiente de lo que suceda en Atlanta durante esos días, con un despliegue de medios televisivos y expectación grandiosos. Sólo el hecho de plasmar ese fabuloso ambiente es una de las tareas prioritarias que U.S. Gold se ha planteado en «Olympic Games». La otra es crear una adecuada simulación, lo más jugable y a la vez espectacular posible, de todas las pruebas olímpicas.

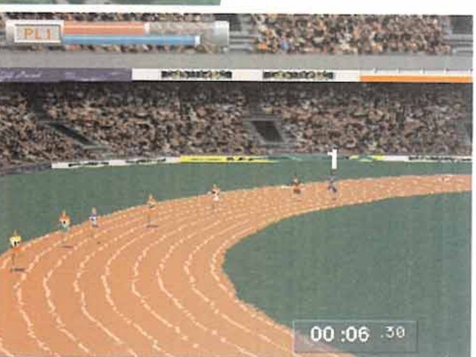
Podremos disfrutar de toda la velocidad de las carreras de 100 y 400 metros lisos; probar nuestra habilidad en triple salto, salto de longitud, de altura y con pértiga; y hacer una demostración de fuerza lanzando lo más lejos posible la jabalina, el disco o el martillo. Pero en Atlanta 96 se competirá en otros eventos que «Olympic Games» también incluirá, y que son natación, tiro con arco y

CITA EN ATLANTA



SILICON DREAMS/
U.S. GOLD
En preparación:
PC CD-ROM, SATURN, PLAYSTATION, 3DO
DEPORTIVO





pistola, esgrima y levantamiento de peso. En cuanto a variedad, no se le va a poder pedir más.

Y esperemos que en jugabilidad tampoco, y que sea tan fácil de manejar como sus predecesores clásicos, aunque no tan demoledor para nuestro teclado. Las posibilidades multijugador permitirán hasta a ocho jugadores competir simultáneamente entre ellos, lo que constituye un precedente en este tipo de juegos. Lo que no será una novedad son las modalidades de juego: Arcade, Challenge o, para los más atrevidos, la Olimpiada completa.

EL ENTRENAMIENTO PREVIO

La responsabilidad de poner en nuestro ordenador toda la emoción de las distintas pruebas, la animación reinante en el estadio, y al mismo tiempo conseguir una simulación lograda de algo tan amplio como unos juegos olímpicos, ha recaído en Silicon Dreams. Este grupo de programación en ningún modo son unos novatos en el tema, ya que hicieron sus pinitos con «Fever Pitch Soccer», un curioso y controvertido juego de fútbol para Mega Drive y SNES. Y además de «Olympic Games», ya casi tienen terminado «Olympic Soccer», igualmente junto con U.S. Gold.

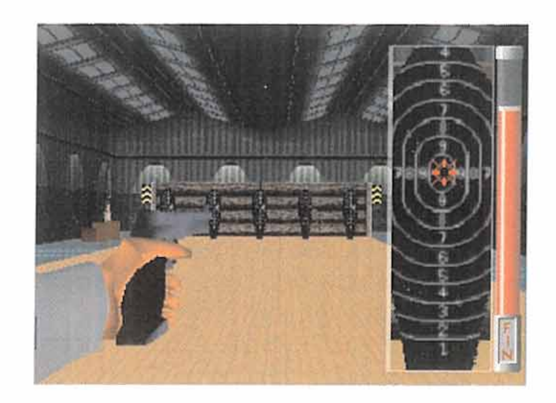
Con «Olympic Games», Silicon Dreams han tenido que dejar atrás la concepción de los juegos de atletismo que ya conocíamos y adecuarla a los tiempos modernos.

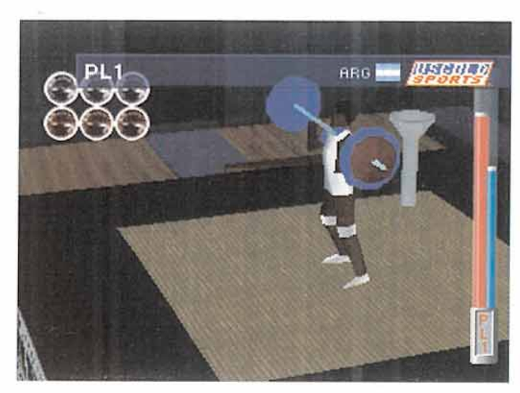
Era inevitable tanto el uso del entorno 3D como las influencias del términmo Virtual Stadium acuñado por EA Sports. Para alcanzar cotas de auténtico realismo televisivo, «Olympic Games» contará con panorámicas desde distintos puntos del estadio, zooms, y diferentes puntos de vista de las evoluciones de los atletas. Estos están siendo realizados poligonalmente a partir de modelos de alambre a los que posteriormente se da texturas y render para conseguir corredores perfectamente articulados y capaces de realizar con precisión y belleza plástica los movimientos que el deporte que practiquen requiera.

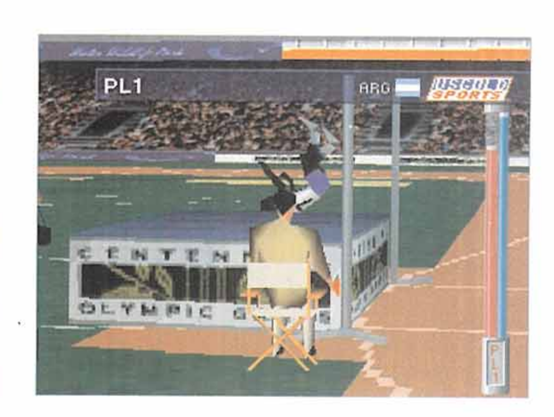
Mediante motion capture se han capturado los movimientos de los atletas reales, que luego se aplican para animar las figuras renderizadas en 3D usando estaciones Silicon Graphics. Parecido tratamiento reciben los escenarios que representan estadios, pabellones cubiertos y gimnasios en los que se practican las pruebas, y que se diseñarán al completo –todo 3D– y con el máximo detalle.

Aunque por ahora sólo podamos basarnos en imágenes, que prometen acción en tiempo real, «Olympic Games» será indudablemente uno de los programas deportivos más a tener en cuenta. Y más aún sabiendo que no puede tardar mucho en salir, pues las olimpiadas están a la vuelta de la esquina, y en U.S. Gold quieren que ambos acontecimientos sean simultáneos.

C.S.G.



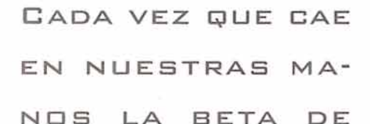






JANE'S/ORIGIN
En preparación: **PC**
CD-ROM
SIMULADOR

AH 64D LONGBOW



CADA VEZ QUE CAE EN NUESTRAS MANOS LA BETA DE ALGÚN SIMULADOR DE VUELO DE COMBATE CAEMOS SIEMPRE EN LA MISMA TÓNICA: PRIMERO IMPACIENCIA, DESPUÉS EXPECTACIÓN, LUEGO LLEGA LA SORPRESA Y ASOMBRO ANTE LAS NUEVAS INCORPORACIONES TÉCNICAS, Y POR ULTIMO CASI SIEMPRE ACABAMOS CONCLUYENDO QUE LO QUE ACABAMOS DE VER ES LO MEJOR DEL MERCADO Y SE MERIENDA A LOS JUEGOS YA EXISTENTES.

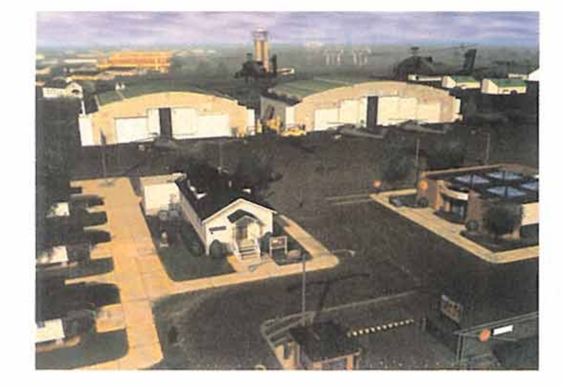


Esta rutina de asignar lo mejor del mercado a casi todas las betas, en Micromanía, puede hacer pensar que somos poco originales y todo susceptibles a olvidar rápidamente las delicias de otros momentos.

La excusa que tenemos es que en tiempo es un factor determinante en el progreso de los juegos de PC, y sobre todo en los simuladores de vuelo, donde el realismo cada vez es más obligatorio. Desgraciadamente, el tiempo que transcurre entre la salida de dos buenos programas es a veces tan corto, que cuando aún no hemos cogido el tranquillo al primero, sale el segundo que lo desbarata por completo.

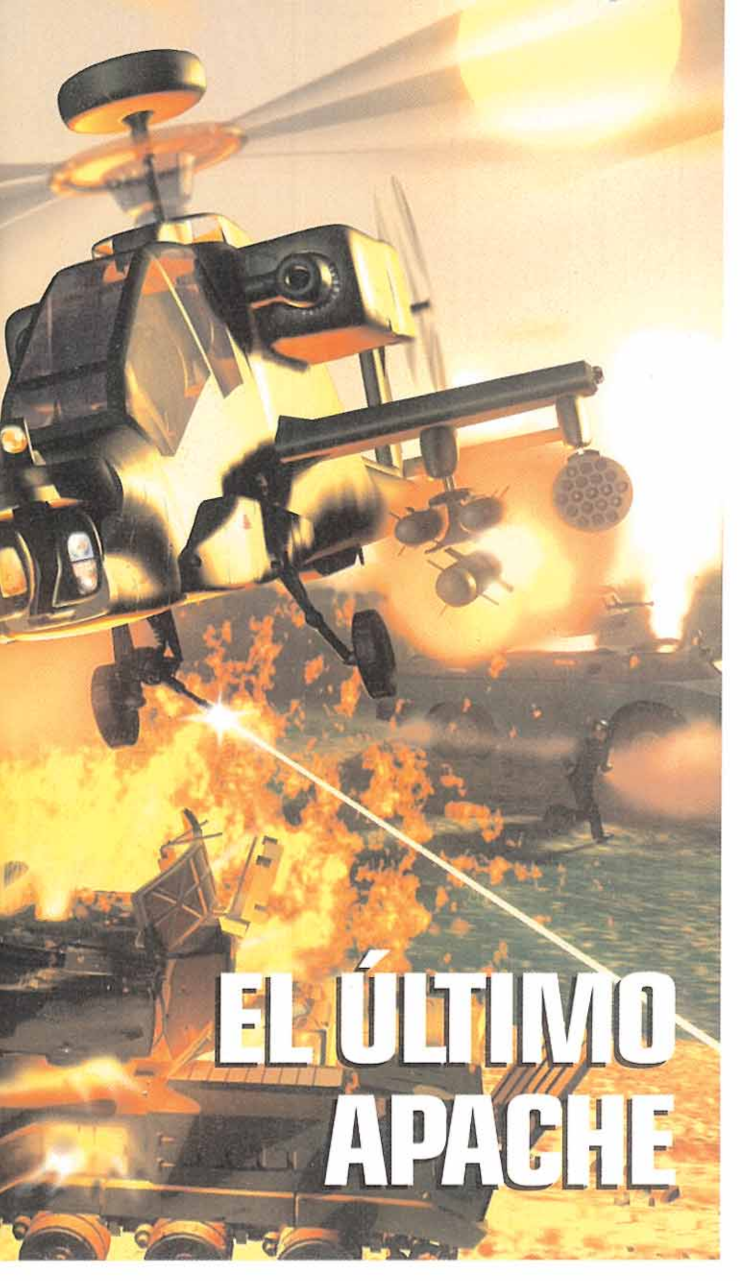
¿Y todo esto para qué?... Sencillo... para decir que «AH 64D Longbow» es ya lo mejor que hemos visto en simuladores de vuelo de helicópteros, y que se convertiría en uno de los reyes del disco duro con toda seguridad. Si ya sabemos que el «Apache Longbow» de Digital Integration esta recién salido al mercado, que es de lo mejor, y que si tenemos ya un Apache ¿para qué queremos otro? Solo decimos una cosa; comparad ambos programas, no hay dudas. Lo que esperamos es que «Longbow» sea lo suficientemente duradero como para poder disfrutar de él.

En esta ocasión tenemos una alianza de pesos pesados del software de diversión unidos entre sí para crear semejante monstruo –ocupa casi 100 MB de disco duro, y todavía constantemente tira de los ¡dos! CDs que lo soportan– que son por un lado Origin y EA, y por otro y como fuente de documentación y base de datos a la renombrada Jane.









EL ÚLTIMO APACHE

SIMULACIÓN Y MULTIMEDIA DE CINE

La presencia de Jane en el grupo creador es la causa de todas las películas, la introducción y la documentación con respecto al helicóptero Apache AH-64 D "Longbow", así como de los demás vehículos tanto aéreos como terrestres que participan.

La película... mejor dicho, las dos películas de presentación del juego son increíbles, alucinantes... Con una genial mezcla de vídeo real y de animación, la película que presenta a la propia Jane es de lo más original hasta ahora visto. Un tomo de la enciclopedia Jane que se abre y de dentro empiezan a salir todo tipo de artefactos militares en plena acción. Para la película de presentación del simulador no encontramos palabras para describirla, lo mejor sin duda es verla cientos de veces sin perder detalle.

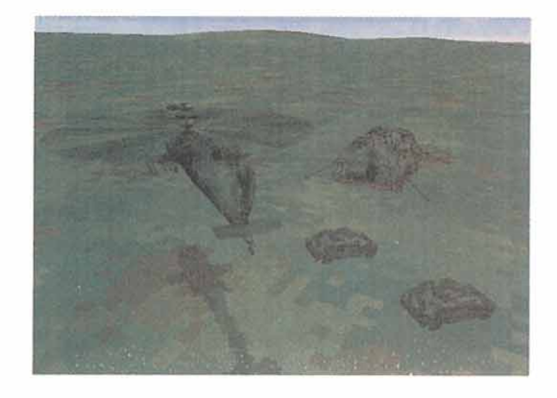
Además de estas dos películas de presentación, el programa tendrá una sección que representa una televisión con un vídeo y una serie de películas que nos mostrarán todas las especificaciones del Apache, lo que hace y cómo hacerlo nosotros en nuestro PC.

Al margen de todo este circo de multimedia, películas y bandas sonoras, un simulador de vuelo se hace bueno por otra serie de circunstancias como son el realismo de simulación, y la calidad de gráficos y sonidos. En este aspecto, «Longbow» no se queda corto en nada, al revés, da media vuelta más a la tuerca y se incorpora a la dinámica del maestro –«EF2000»–. La simulación de vuelo es ideal para puristas y maniacos de los helicópteros. Están reproducidos todos los detalles posibles a la hora de pilotar un helicóptero de combate hasta tal extremo que se hace muy difícil aprender su manejo. Sólo baste decir que el Apache AH-64 D "Longbow" tiene más de 60 modos diferentes de HUD y el programa los contemplará todos; que el sistema de fijación de blancos es uno de los más modernos que existen hoy en día, con la posibilidad de restringir zonas del campo de batalla para evitar que disparemos sobre ellas, y a la vez seleccionar otra porción del campo para que nuestro wingman se encargue de ello y cubrir nosotros la zona restante. Y todo esto con unos cuantos clics en el ratón –así se hace en la realidad–. El modo de vuelo estará perfectamente reproducido y las respuestas de la máquina serán muy reales. En «Longbow», mantener el helicóptero en vuelo y dirigirlo es todo un arte difícil de aprender, que en cambio el «Apache» de DI lo hacía más fácil. El apoyo de los mandos periféricos Thrustmaster –joistick y throttle– es imprescindible; si no el programa es inmanejable. Un detalle será la posibilidad que ofrecerá de reconfiguración de todo el teclado, así como la elección del mapa de mandos de tres programas de simulación de helicópteros ya existentes. Permitirá también la configuración de otros periféricos que no sean de Thrustmaster.

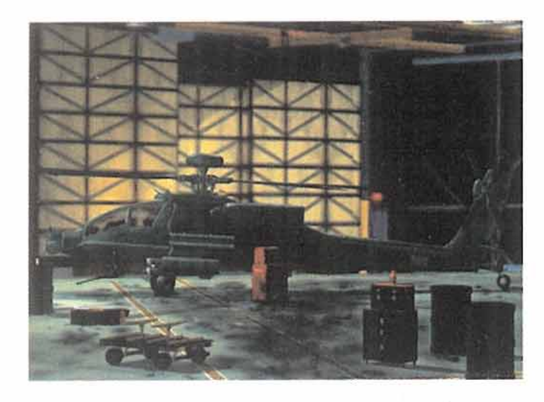
Los gráficos, tanto de los terrenos como de objetos en el campo visual, son excelentes en esta beta, destacando la incorporación de sombreados de Goraud para la representación del suelo, cielo, etc.; eso sí, sin llegar hasta los límites que impone «EF 2000», pero superando con creces los del «Apache» de DI. En cambio, aunque los sonidos son buenos, y muy variados, creemos que es el punto más flojo de este juego, siendo superados por su oponente, ya no sólo en la calidad de sonido y su nitidez, sino que no consiguen crear el ambiente de frenetismo, de estar ahí en pleno follón que conseguía «Apache» de Digital Integration –esperemos que en la versión final los mejoren–.

MISIONES COMPLETAS E INTERMINABLES

Tanto las misiones de entrenamiento como las fijas, así como el modo de campaña, ofrecerán numerosas misiones que podemos volar. El modo de entrenamiento tendrá las acciones básicas –despegue, vuelo, maniobras, armamento, etc.– junto con un tutorial excelente donde una voz acompañada de texto –en excelente inglés, por supuesto– nos va indicando las instrucciones pertinentes para volar el helicóptero y actuar correctamente. Esta opción es recomendable hasta que hayamos cogido el truco de









maniobrar con un helicóptero y participemos en misiones más complejas sin estrellarnos constantemente contra el suelo.

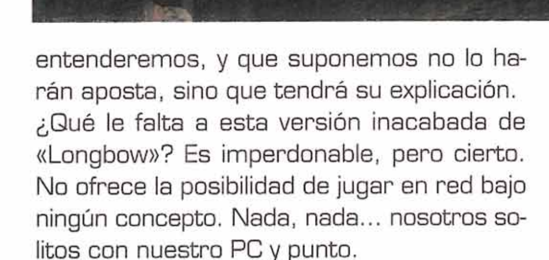
El editor de misiones llegará a generar una gran combinación de ellas, pues en nuestras manos está elegir un montón de parámetros, y si seleccionamos en el menú de presentación todas las opciones, el programa creará al azar una misión con pocas probabilidades de repetirla pronto.

Las misiones se desarrollarán en cuatro escenarios muy diferentes: la frontera entre Polonia y Ucrania, Panamá, Kuwait en plena guerra del desierto, y una base aérea americana donde realizaremos todos los entrenamientos.

Por supuesto, podremos regular los niveles de dificultad tanto para ser invencibles a nuestros enemigos –ellos a nosotros no, claro– como a los choques contra el suelo –bastante habituales debido a la dificultad de volar el aparato–, así como negociar nuestra pericia y habilidad y la de los enemigos.

¿VOLAR EN RED?

Desgraciadamente, nunca vamos a tener el simulador definitivo y supercompleto en nuestros PCs. Siempre hay algo que falla. Unos juegos tienen muy bueno una cosa, y carecen o fallan de esto otro, mientras que otros juegos tiene esto otro fantásticamente reproducido, pero cojean de la una. ¿Por qué? ¿Por qué ninguna casa de creación de juegos se vuelca definitivamente en todos los aspectos y saca un simulador que lo cumpla todo a la perfección? Es algo que nunca entenderemos, y que suponemos no lo harán aposta, sino que tendrá su explicación.



¿Qué le falta a esta versión inacabada de «Longbow»? Es imperdonable, pero cierto. No ofrece la posibilidad de jugar en red bajo ningún concepto. Nada, nada... nosotros solitos con nuestro PC y punto.

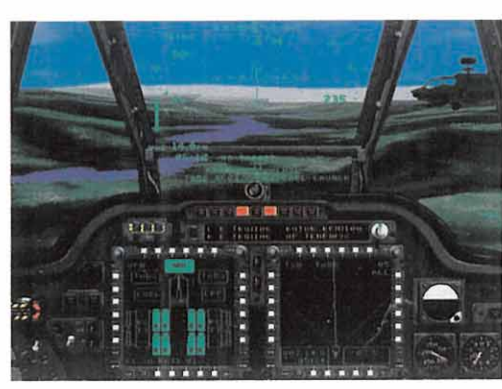
A nuestro entender, es un retraso brutal teniendo en cuenta los tiempos que corren y que cualquier juego actual, sea simulador de vuelo o no, contempla esta posibilidad. Esperemos que la versión definitiva permita conectar varios ordenadores y así poder disfrutar de todo el potencial de este programa, aunque suponemos que no va ha ser así debido el grado de acabado que tiene la beta.

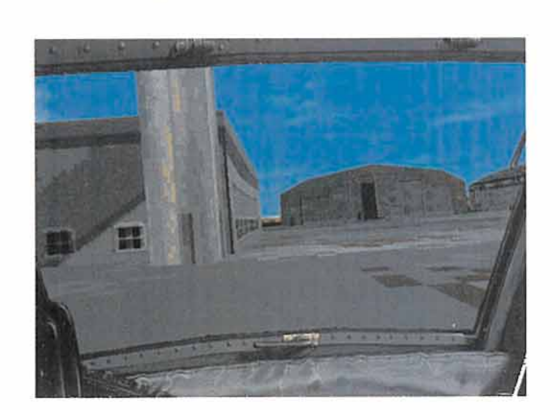
Por supuesto que semejante programa de 100 MB de espacio en el disco duro necesita una máquina potente que pueda con él. Nuestro Pentium 100 no dio problemas. Sólo en algunas películas la velocidad de caché se mostró algo escasa, pero para volar fue suficiente, teniendo bastante velocidad y potencia como para poner todas las resoluciones gráficas al máximo y aún así la animación era suave y continua.

De todo lo dicho tenemos muy claro que «Longbow» es el mejor simulador de vuelo de helicópteros de combate que hay en el mundillo a pesar de los dos fallos tanto en el sonido como en la imposibilidad de jugar en red. La versión definitiva se espera dentro de poco, para entonces habrá más noticias.

G. "SHARKY" C.





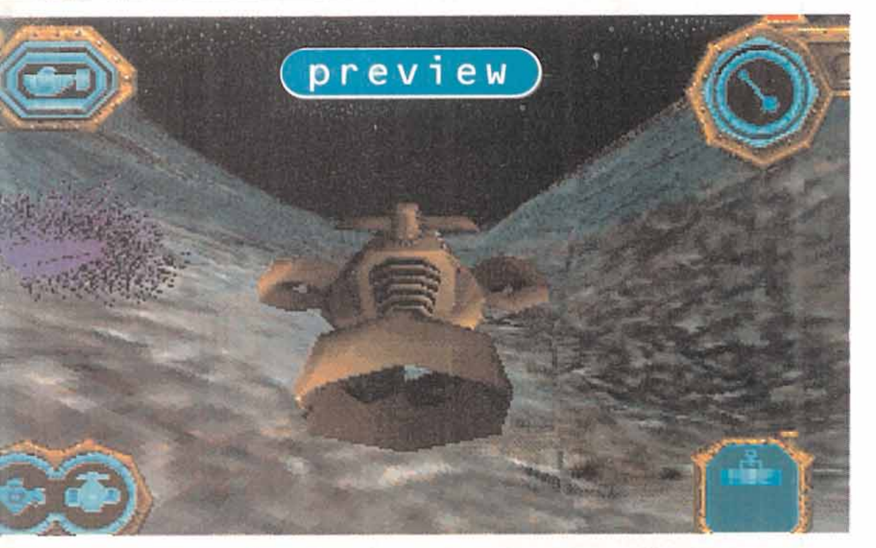


FRIENDWARE CD ROM













INTELIGENCIA SUBMARINA

VIE
En preparación: **PC-CD ROM**
AVENTURA

DIVE

CUANDO VEMOS LAS PRIMERAS PANTALLAS DE UN JUEGO EN PLENO PROCESO DE CREACIÓN, ADEMÁS DE BUSCAR LA CALIDAD DE LOS GRÁFICOS Y VER CÓMO VAN TODOS LOS ASPECTOS PURAMENTE TÉCNICOS, TAMBIÉN NOS INTERESAMOS POR LA HISTORIA, QUE VA A SER, AL FIN Y AL CABO, LA MISIÓN DEL VIDEOADICTO. Y EN EL MOMENTO EN QUE LEÍMOS QUE EN ESTA FUTURA PRODUCCIÓN DE VIRGIN NUESTRO COMETIDO IBA A SER PONERNOS A LOS MANDOS DE UN BATISCAFO Y VIVIR EN LAS PROFUNDIDADES ABISMALES TODO TIPO DE EXPERIENCIAS, NOS ENTRÓ ESA VENA CURIOSA QUE TE LLEVA A INVESTIGAR ALGO TAN ORIGINAL COMO ESTA INUSUAL AVENTURA.

Ya sabéis que en los libros de instrucciones suelen contarte un fantasioso argumento y siempre empiezan diciendo "imagínate en tal época, un mundo sin ley", y demás devaneos que, inevitablemente, siempre nos terminan recordando a algún otro programa de similar estilo. Pero esto no sucede con «Dive», porque aunque es cierto que ellos también empiezan con ese imagínate, el contexto al que nos trasladan no es nada habitual: los abismos marinos. Unas profundidades habitadas, además de por los bichos reconocidos por la biología, por unas pequeñas criaturas de similar inteligencia a la raza humana. Tal nivel de poder cerebral les ocasiona los mismos problemas que al hombre; los enfrentamientos y guerras entre los dos clanes existentes. Y es que el odio siempre surge entre dos ideologías cuando éstas son netamente opuestas.

Por un lado están los Trads, amantes y respetuosos para con la naturaleza. Sienten auténtica pasión por la vida, y desechan las ciencias técnicas, por lo que toda su tecnología está muy desfasada con respecto a la de la otra mitad en conflicto, los Techs. Como habréis adivinado por su nombre, son auténticos apasionados de la tecnología punta. Son agresivos y no dudan en sacar el máximo provecho de sus ingenios de combate para aniquilar a todo aquel que se meta con ellos.

ANTE TODO, ORIGINAL

Y en medio de este berenjenal aparece el osado jugador que se atreva a meterse por medio actuando como pirata, es decir, sirviendo tanto a unos como a otros según la raza que domine la ciudad en la que atraquemos con el extravagante minisubmarino de rescate y combate, nuestra posesión más preciada.

Existen cientos de poblaciones, y al llegar a cada una de ellas sus habitantes nos propondrán las más variadas misiones. Y muchas tendrán que ver con un objetivo en común para los Trads y los Techs: acabar con la polución que el hombre está ocasionando con sus continuos vertidos al mar. Así pues, resulta que el bípedo terrestre más inteligente es el enemigo prioritario.

A lo largo de nuestras aventuras los peligros van desde las naves submarinas de la que en ese momento sea la raza enemiga a seres que han mutado a causa de la contaminación. Con el dinero que iremos ganando, podemos adquirir complementos para nuestro batiscafo tales como ganchos, misiles, etc. Por supuesto, será conveniente no realizar demasiadas





misiones seguidas del lado de la misma clase, pues entonces seremos considerados enemigos declarados de la contraria y aumentarán los ataques.

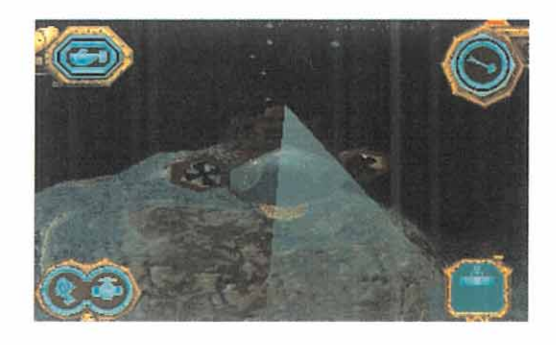
DARÁ QUÉ HABLAR

Aunque no cabe duda que este original argumento es lo que más nos ha sorprendido hasta el momento, también hay que destacar que tanto los gráficos como el sonido van por un muy buen camino porque tienen la calidad suficiente como para hacernos creer que realmente estamos surcando la oscuridad de las profundidades oceánicas –el efecto óptico de ver cómo todo va apareciendo a la luz de la potente luz de navegación del submarino, las burbujas, naves, ciudades y criatura marinas excelentemente elaboradas, y todo contemplado desde cuatro perspectivas diferentes parecidas a las habituales en los simuladores de vuelo–. Ya esperamos impacientes el lanzamiento definitivo de uno de esos programas que sin duda va a ser noticia destacada.

A.T.I.

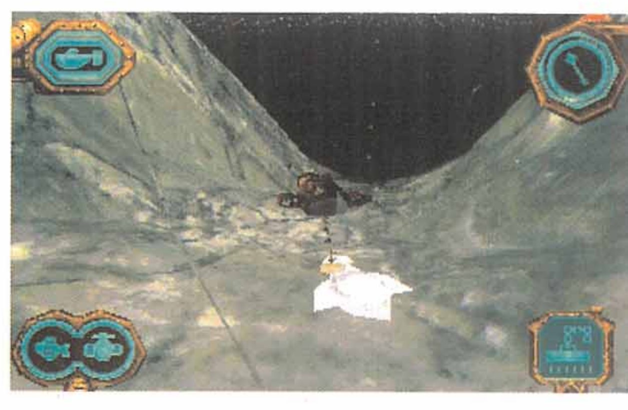
UN ARTILUGIO EXTRAÑO

Este que esta aquí es el medio de transporte más original de los últimos tiempos. Para empezar, no se puede negar lo extraño de su diseño. Pero aún por encima en cuanto a novedoso, se puede situar el sistema de propulsión, consistente en dos turbinas con tres posiciones seleccionables que harán que el submarino avance, ascienda o se sumerga. La verdad es que al principio cuesta un poco acostumbrarse, pero cuando ya estás familiarizado con el control, descubres que es el mejor para el entorno. Normalmente está equipado en la panza con un gancho-imán que sirve de auténtico brazo articulado para recoger todo lo interesante de los fondos. Según el tipo de misión, habrá que elegir el equipamiento entre sistemas de rescate o de armamento.









GENDER WARS

SI OS DIJÉRAMOS QUE «GENDER WARS» VA A SER UNO DE LOS PROGRAMAS MÁS COMENTADOS, ALGUNOS PENSARÍAIS QUE ESTAMOS EXAGERANDO. DESPUÉS DE TODO, ESTAS PANTALLAS NO PARECEN MOSTRAR UNOS GRÁFICOS MARAVILLOSOS, SI EXCEPTUAMOS LAS SECUENCIAS RENDERIZADAS DE PRESENTACIÓN E INTRODUCCIÓN A LAS MISIONES. Y NO OS FALTA RAZÓN, PERO LO QUE NO SABÉIS, Y SÓLO PODRÉIS DESCUBRIR CUANDO LO TENGÁIS EN LAS MANOS, ES QUE LA RAZÓN DEL SEGURO ÉXITO DE ESTE PROGRAMA ES UN NIVEL DE ADICCIÓN SENCILLAMENTE ESTRATOSFÉRICO.

SCI
En preparación: **PC CD-ROM**
ARCADE

preview

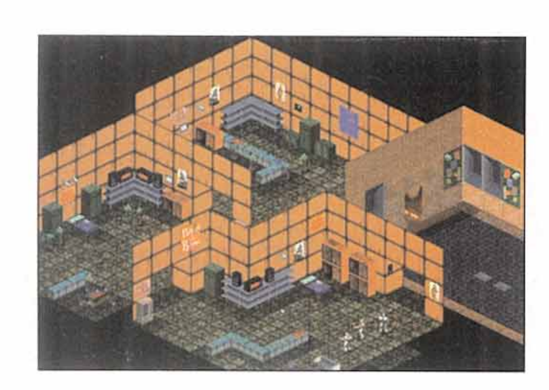
YA NO HAY SEXO DÉBIL

Los más observadores y conocedores de todo lo que ha ido pasando en estos últimos años ya habréis descubierto el asombroso parecido que guarda esta producción con otra de muy grato recuerdo llamada «Syndicate». En efecto, perspectiva isométrica para mostrar pequeños sprites sobreviviendo en enormes áreas, control de cuatro soldados con diferentes armas y caracteres, múltiples armas y transportes, a lo que nosotros añadiríamos un total de 28 misiones con muy diversos objetivos. Y son tan diferentes debido a la imaginación de los autores, que se han sacado de la manga un mundo futuro más aterrador que esos postnucleares a los que estamos tan acostumbrados. Y esperamos que nunca llegue, pues es el que nace de la separación entre ambos sexos de la raza humana. Es decir, los pepes por un lado, y las juanas por otro. Aunque pueda sonar a broma, la cosa no tiene la más mínima gracia.

Lo normal al hablar de la destrucción de la civilización humana es pensar en el holocausto nuclear, la guerra contra las máquinas o incluso una invasión extraterrestial. Pero que el mundo esté en un estado de devastación continua por la disgregación y la lucha entre los sexos es demencial.

ESPEREMOS QUE NUNCA OCURRA

Preocupados durante el último decenio del siglo XX en acabar con las guerras y la crisis mundial, nadie se fijó en la imparable y merecida ascensión de la mujer, cosa que no estaba precisamente bien vista por un gran sector de la población masculina. Además, y a pesar de que por naturaleza y necesidad de procreación ambos sexos están condenados a entenderse, surgen posturas extremistas: los machistas por un lado, y las feministas por otro. Los expertos en sociología comienzan a enfrentarse en estúpidos debates



acerca de que sexo es históricamente el más importante. Lógicamente, cada uno barre para su casa. Las discusiones empiezan a multiplicarse en todos los medios de comunicación de masas y se va creando un clima de crispación general que en tan sólo cincuenta años acaba en el desastre total; estalla la guerra entre los hombres y las mujeres. En los dos siglos siguientes, la población se reduce drásticamente a consecuencia del enfrentamiento y de lo obviamente difícil que resulta ahora la procreación, llevada a cabo en laboratorios con los genes que se roban entre ellos.



DIFÍCIL ELECCIÓN

La situación actual en la que entramos nosotros en acción es la siguiente: los supervivientes de cada sexo viven en dos ciudades megalíticas divididas en enormes sectores encargados de asegurar la autosuficiencia. Y ante nosotros la gran elección; catorce misiones luchando por los hombres y otras catorce apoyando a las antaño dulces y cariñosas féminas. ¿Por cuáles empezar? Ya no hay sexo débil ni la más mínima posibilidad de ligue, con lo que no existen prejuicios. Desde luego, lo más divertido es ir alternándolas hasta completar las 28 aventuras llenas de combates, con un objetivo principal y varios secundarios en las que las acciones a llevar a cabo y las superficies a explorar serán tan extensas y variadas que es imposible el aburrimiento por repetición.

IMAGINACIÓN Y VARIEDAD

Al comienzo de cada misión, todos los objetivos serán profusamente explicados por vídeo y audio mostrándonos las zonas claves en el mapeado y un detalle del objetivo principal para que podamos distinguirlo. Entonces comienza la selección entre toda la tropa –masculina o femenina– de los cuatro integrantes del comando de asalto, aunque a veces se reduce a uno dependiendo de la necesidad de llevar en secreto la misión.
A continuación, elegiremos el equipamiento entre las numerosas armas y sistemas: diversos rifles, lanzadores de granadas y

RENDER A TOPE

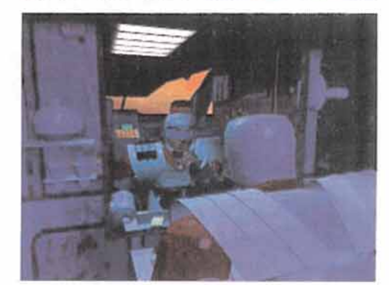
Estas son sólo algunas tomas de las 28 secuencias renderizadas que nos introducen en cada misión. Pese a que ya es una tecnología muy empleada actualmente, estas animaciones poseen una calidad que pocas veces hemos podido contemplar. Todas son auténticas joyas audiovisuales y da gusto comenzar de nuevo cada misión para verlas una y otra vez. Y lo que es más importante: introducen una pizca de humor en un arcade, lo que nunca está de más.









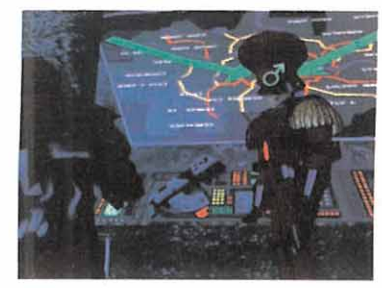










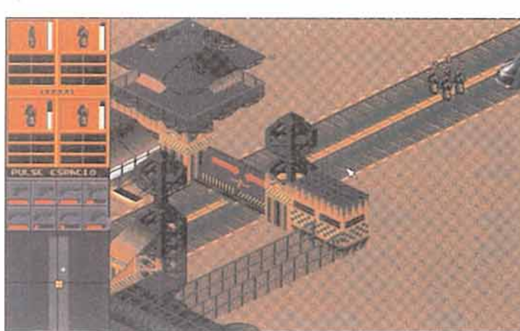




VIEJOS Y BUENOS RECUERDOS

La perspectiva isométrica mostrada por el mítico Filmation en «Gender Wars» nos trae imborrables programas a la memoria que siempre tienen la misma característica común: adicción en cantidades industriales. Ya nos ocurrió en la era Spectrum, y no hace tanto con «Syndicate» o «Heimdall», que por cierto es obra del mismo grupo, The 8Th Day, que ahora está trabajando para que dentro de muy poco podáis disfrutar tanto como lo hicísteis con los vikingos. Toda una garantía que puede avalar a «Gender Wars» ¿no?





minas, etc. Además, en las misiones más avanzadas, contaremos con los últimos avances tecnológicos, tanto en armas de fuego como en tanques, trajes espaciales y bici-jets. La dificultad estará muy bien graduada; las primeras misiones son fáciles y luego se llega a unos niveles sólo aptos para los expertos en paciencia y habilidad.

Nos ha llamado la atención la posibilidad de entrenamiento, cuya duración incrementará las habilidades de los soldados elegidos; eso sí, no podremos disponer durante el tiempo que dure su preparación.

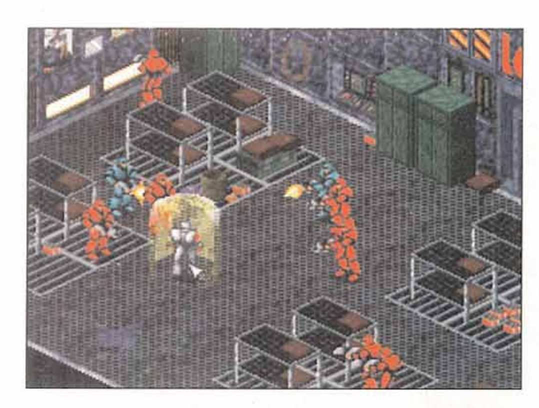
Una vez en el escenario tridimensional, el manejo se realiza a través del ratón, nos desplazaremos al lugar que señale el cursor y dispararemos con el botón derecho. El izquierdo servirá para accionar los cientos de mecanismos tales como ascensores, montacargas, ordenadores, etc. La estrategia de situación será una de las claves, ya que podemos seleccionar qué personaje queremos controlar, pudiendo dividirlos en grupos o aislarlos según la situación. En las pocas zonas que hemos podido recorrer se puede distinguir todo gracias al empleo de la alta resolución y la excelente definición y diseño de los miles de objetos que componen los estrafalarios decorados. Desde luego, el trabajo de los diseñadores gráficos debe ser de órdago dada la incontable variedad de escenarios que habrá. Los efectos de sonido también van a alcanzar un nivel muy destacable por su calidad y número.



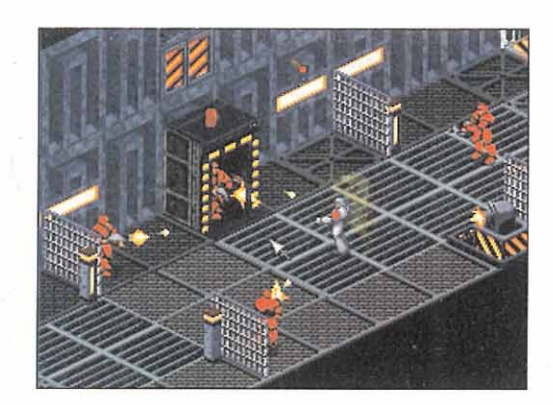
JUGABILIDAD PELIGROSA

Para que os hagáis una mínima idea de la variedad y lo emocionantes que serán las misiones, os describimos algunas. De parte de los hombres habrá que infiltrarse en busca de diez tubos de óvulos, acabar con la Matriarca, la jefa de las mujeres... Pero si estamos con ellas, habrá que colocar un dispositivo de escucha, espiar, robar esperma, aniquilar al Patriarca... Ingenio, complejidad y multiplicidad en las acciones a llevar a cabo no os van a faltar, lo que genera ese nivel de adicción que va a marcar la esencia de un programa cuya versión definitiva, y en español, ya esperamos con ansiedad.

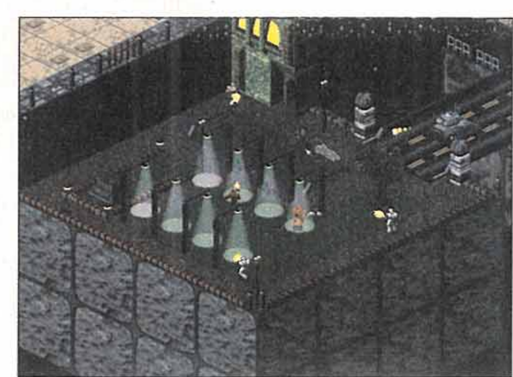
A.T.I.

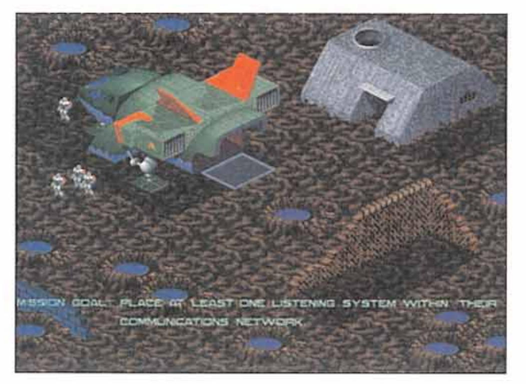














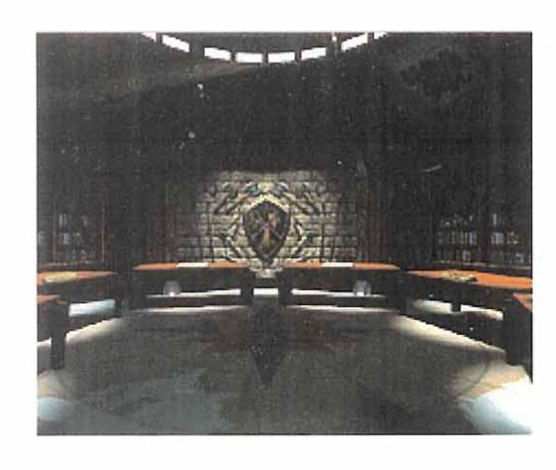
ZORK NEMESIS

CINCO MUNDOS DE VENGANZA

LAS AVENTURAS CONVERSACIONALES QUE MEZCLABAN PANTALLAS ESTÁTICAS CON TEXTO PUEDEN SER CONSIDERADAS COMO LOS PADRES DE LAS MODERNAS AVENTURAS GRÁFICAS QUE TANTOS ADEPTOS TIENEN. PERO LAS CONVERSACIONALES NO FUERON LAS PRIMERAS AVENTURAS, YA QUE AL PRINCIPIO DE LOS TIEMPOS INFORMÁTICOS, AUNQUE AHORA SIGUEN EXISTIENDO, APARECIERON LAS AVENTURAS DE TEXTO, SIN GRÁFICOS PERO CON ARGUMENTOS IMPRESIONANTES. ERAN AUTÉNTICOS LIBROS INTERACTIVOS, CASI RELIQUIAS DE OTROS TIEMPOS.

ACTIVISION
En preparación:
PC CD-ROM, MAC CD-ROM
AVENTURA

preview





Eran los tiempos del original y primigenio «Zork». Corría el año 80 cuando Infocom creaba la aventura más mítica donde las haya formada tan sólo por texto, sin gráficos. Tenía un argumento muy intrincado y sofisticado que transcurría en mundos fantásticos donde la imaginación del jugador era el único límite. Poco después, al texto del original se le pusieron gráficos, y paso a ser «Zork: The Great Underground Empire». Nacían las primeras aventuras conversacionales que tanto éxito tuvieron en los 8 bits. Como éxito tuvieron las secuelas del «Zork», incluso en los primeros PCs. Tras «Zork», vinieron «Zork II: The Wizard of Frobozz», «Zork III: The Dungeon Master», «Beyond Zork» y «Zork Zero». En todas ellas, con casi carencia de ambientación, el argumento tenía un papel importantísimo y exclusivo, para enganchar y divertir al jugador.

ENTRE LA MAGIA Y LA ALQUIMIA

Aunque lejos de superar a los juegos más tardones del momento, «Zork Nemesis» también ha sido uno de esos programas largamente anunciados, pero de incierta fecha de publicación. Parece que por fin Activision se ha decidido y en pocos meses estará en la calle, pero ya ha dejado historia tras de sí en forma de abundantes noticias y publicidades en la prensa anglosajona. Y es que el departamento de marketing de Activision es tal vez de los más activos e imaginativos del sector, como ya os contamos en el número pasado de Micromanía en la preview de «Spycraft». En esta ocasión, con «Zork Nemesis» no se han quedado atrás, y su forma de promocionar y darnos a conocer el juego ha sido recordándonos su ambientación mágica y referencias a la alquimia. Y qué mejor forma que enviándonos unas supuestas pociones mágicas con grimorio incluido, o una caja conteniendo elementos minerales a los que se asignan extraños poderes. Si con ellos conseguimos convertir los metales en oro, ya os lo contaremos.

EL LEGADO DE ZORK

La preponderancia del argumento continuó cuando Infocom y Activision dotaron al mundo de Zork de un nivel gráfico excelente en 1.993 al publicar «Return to Zork» para PC. Tras bastante tiempo de sequía, este juego continuó la brillante línea narrativa aderezándola ahora con gráficos de alta calidad, escenas de vídeo con actores reales, y una atrayente banda sonora. Como era de esperar, el éxito fue rotundo, y la aventura considerada como de las mejores gracias al derroche de medios técnicos empleado.
Era indudable que «Return to Zork» sentaría unas pautas sobre cómo sería el siguiente capítulo, en el que ya pensaban en Activision como lo más avanzado técnicamente posible. Y tras bastante tiempo de espera, más de dos años, tenemos a la vista «Zork Nemesis», con la que se pretende poner un broche de oro a una saga tan importante.
Nuestra misión se encuadra ahora en los Mundos Prohibidos, dominados por el Mal que mantiene atrapadas las almas de cuatro preeminentes alquimistas para poder realizar una venganza planeada. La región está dominada por la magia negra y los acontecimientos misteriosos, a los que tendremos que buscar causa y solución. La recompensa será grandiosa, pero los peligros que nos acecharán también. Un paseo por los sorprendentes mundos de Zork es muy recomendable para cualquier aventurero que se precie de ello. Y se ven unos cuantos.

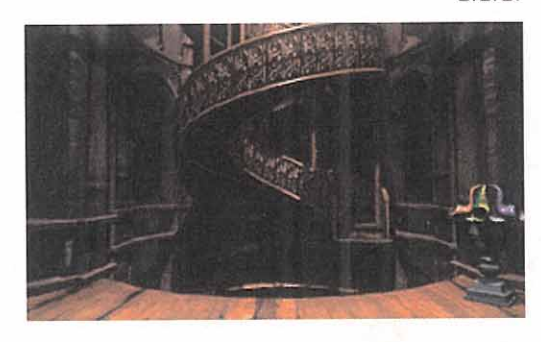
ARGUMENTO MÁS AMBIENTACIÓN

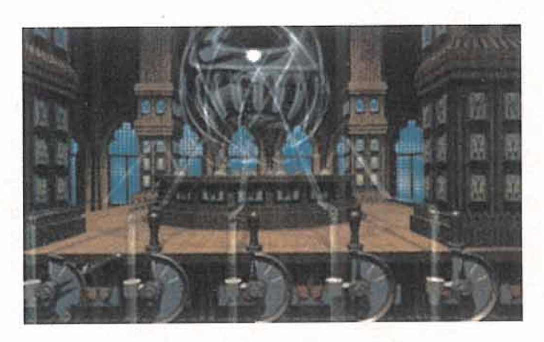
A la calidad de la historia que la saga nos tiene acostumbrados se le suma ahora una ambientación sobresaliente, que hace uso de los medios técnicos más avanzados que en Activision tienen a su alcance. Son cinco los mundos que «Zork Nemesis» nos podrá ofrecer, representados en su plenitud por gráficos 3D de última generación y TrueMotion Video de alta definición intercalado en la acción, en el que intervendrán actores reales. Junto a la exploración y manipulación de objetos, se nos plantearán audaces puzzles –más de 65– que nos darán acceso a los profundos misterios del juego.
El interfaz más cómodo e intuitivo de los iconos sin texto –solo gráficos y sonido, con voces incluidas– nos servirá para navegar por los mundos 3D pre-renderizados. Estos han sido realizados en perspectiva mediante la tecnología Z-Vision que permite giros de 360 grados y un amplio campo de visión a los lados, pudiendo incluso algunas veces mirar hacia arriba y abajo. Sin embargo, el movimiento no será libre, estando el avance predefinido sólo en algunas direcciones, pero con un nivel de libertad aumentado notablemente con respecto a juegos similares.
Con su impresionante bagaje técnico, escenarios renderizados, entorno de juego 3D, sonido 3D QSound, vídeo integrado, y versiones Windows 95 y DOS en la misma caja, los 3 CD-ROMs que compondrán «Zork Nemesis» auguran una de las aventuras más prometedoras del año.

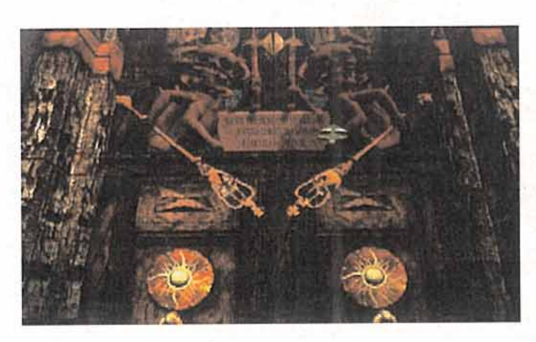
C.S.G.

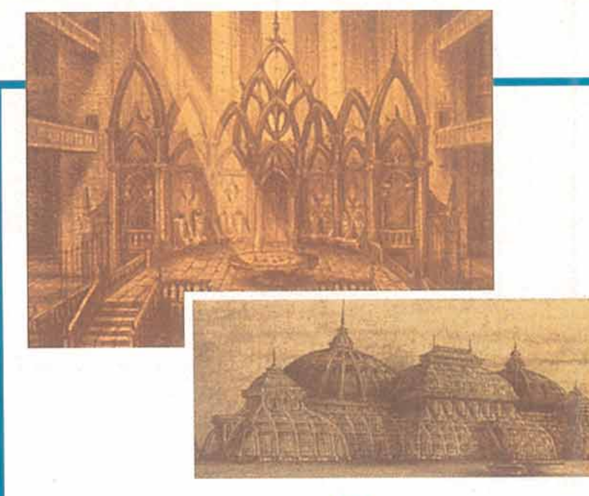






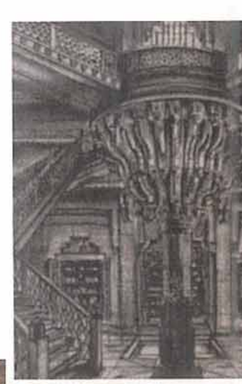






EL DISEÑO SE HACE ARTE

Hemos llegado a un punto en que no se recurre a cualquiera para que haga los gráficos o la escenografía de un videojuego. Las productoras de software de entretenimiento buscan los nombres más afamados y acreditados para complementar a sus grupos de programación que son a fin de cuentas los que dan vida a los programas. Pero cada vez cobran más importancia los diseños preliminares a los que dar vida, ya que son, en definitiva, los responsables del aspecto externo y estético del juego. Los dibujos de «Zork Nemesis» que aquí veis, posteriormente pasados a formato digital y tratados con render para darles su aspecto definitivo, son obra de los diseñadores de películas como «Batman Forever» o «El Padrino III».
Pero ese no es el único aspecto de «Zork Nemesis» en el que han intervenido personas relacionadas con el mundo audiovisual, tanto cine como televisión. El diseño del sonido es obra de los oscarizados Soundelux Media Labs, en cuyo haber está el aspecto sonoro de films como «Mentiras Arriesgadas» y «Máximo Riesgo». Y para rematar el elenco de personalidades, el juego pone en escena a 16 actores profesionales bajo la batuta de Joe Napolitano, famoso por haber dirigido episodios de las dos series de moda actualmente: «Murder One» y «Expediente X». Con semejantes referencias no podemos dudar de la calidad y buena presencia de «Zork Nemesis», con el que Activision pretende acabar brillantemente la saga Zork.





EL FUTURO ES NUESTRO

Tras mucho tiempo de lucha para que se reconociera plenamente al género, de muchos intentos por convencer a nuestros amigos de que se sumasen a nuestro grupo, por fin lo hemos conseguido. Ahora ya podemos decir que la estrategia está de moda, con juegos de este género codeándose en las listas de ventas y en las preferencias del público con aventuras y arcades. Es porque los juegos de estrategia son más accesibles, divertidos y atractivos para más gente. Pero el principal mérito del éxito es vuestro, que con vuestra lucha por el reconocimiento del género y la fidelidad adquiriendo y devorando juegos nuevos, habéis logrado la impulsión y el reconocimiento de algo considerado minoritario. Ahora que hemos llegado hasta aquí no nos podemos parar. Estamos de moda, y hay que seguir adelante. Todos juntos arrasaremos.

Las principales novedades del mes vienen inevitablemente de las últimas ferias ECTS y E3, con las compañías enseñando juegos a manos llenas. Y de ellas, hubo una con bastantes novedades estratégicas; no en vano, es una especialista en el tema. Hablamos de Microprose.

Aparte del anuncio del traslado a Windows 95 de «Magic: The Gathering», que al principio iba a ser un programa DOS, y el absoluto mutismo sobre «XCOM: Apocalypse», ha habido importantes nuevas. La novedad estratégica más caliente de esta compañía llevaba el nombre de «Citizens: Backwater Affairs», y se trata de un juego del tipo "God-game" en el que tendremos que interactuar sobre las vidas de los habitantes de una pequeña ciudad usando nuestros poderes divinos para intentar que sean felices, haciéndoles la vida más fácil y espantando las influencias del mal. La otra gran novedad de Microprose es «Super Heroes», y también nos pone frente a un enemigo maligno, pero ahora personificado en supervillanos mutantes que amenazan la Tierra. «Super Heroes» combinará estrategia, acción y rol en un juego en el estilo «UFO» que pondrá a nuestra disposición veinticuatro superhéroes dotados con más de 50 poderes y técnicas de lucha distintos. Aparte de estos cuatro títulos, Microprose continúa su política de conversiones de sus éxitos a PlayStation, tocándole ahora a «Transport Tycoon».

CANTIDAD Y CALIDAD

Aparte de Microprose, hay otras compañías que tienen mucho que ofrecernos. Mientras que la salida al mercado en España de «Warcraft II» se retrasa a causa de cambios de la distribuidora de Interplay –lo que esperemos no nos prive de este interesante juego– Blizzard prepara un disco de expansión. «Warcraft II: Beyond the Dark Portal» nos planteará 24 nuevas misiones que se desarrollarán en cincuenta escenarios ambientados en los pantanos orcos, algunos de los cuales permitirán partidas multijugador entre hasta ocho personas.

Interactive Magic, los autores de «Apache», «Hind» y «Destiny», que comentábamos hace unos meses, tocan con «American Civil War» uno de los temas de juegos de estrategia preferidos en EE.UU. Se trata de un wargame que cubre entera la Guerra de Secesión americana, pero no sólo en sus principales campos de batalla, ya que también permitirá al jugador reclutar tropas, construir barcos, y formar sus ejércitos. Tampoco faltará una completa y extensa base de datos con imágenes incluidas para dar autenticidad.

Dentro de las noticias breves merece la pena mencionar «Vikings: The Strategy of Ultimate Conquest» de GT Interactive/Random Games, un juego de lucha y conquista organizado en misiones. «Deadline», de Millenium/Psygnosis, que mezcla estrategia y acción en el estilo «UFO», poniéndonos al mando de un comando de fuerzas de élite. Y en Accolade/Warner ya ultiman «Deadlock», su juego de creación de imperios espaciales, un tema estratégico de moda actualmente.

Tampoco hay que olvidar que Empire aumenta su serie "Battleground" con «Battleground: Waterloo» y «Battlegroud: Shiloh». Ni que el mes que viene, ya en pleno verano, tendré muchas más novedades que contaros.

LOCOS POR «C&C»

Estoy encantado con vosotros, ya que la asistencia a nuestra escuela particular ha superado todas mis expectativas. Desde aquí mi agradecimiento a todas las cartas recibidas en las que me manifestáis vuestro apoyo y confesáis vuestro agrado por la sección. Dejando las flores a un lado, empecemos a repasar el correo.

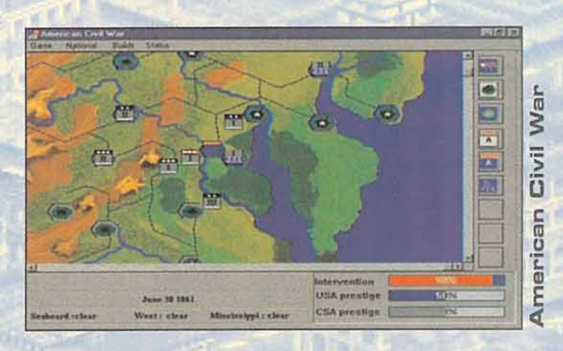
David Valdeviceda Pascual, de Madrid, hace una aportación muy completa, pues nos manda consejos y sugerencias, pero también plantea preguntas. Le encanta **«Ascendancy»**, para el que expone un truco interesante, que consiste en grabar la partida antes de descubrir una excavación xenoarqueológica, y cargar la partida salvada si no nos gusta lo que hemos descubierto, pues cambia cada vez que carguemos. Los descubrimientos más convenientes según él son mecanización, nanoshell, nanoenergones y carbonizador myrmidónico. Respecto a tus preguntas sobre **«Heroes of Might & Magic»** te diré que sus escenarios, aunque limitados, son muy numerosos; que la situación de los poblados está predefinida en los mapas, y el número de edificios de cada poblado y los hechizos también tiene límite; el número máximo de oponentes por partida es de tres; se puede jugar tanto en modo campaña como en escenarios individuales y multijugador; y no incorpora editor de niveles ni posibilidad de generación de escenarios aleatorios. Por otro lado, la sugerencia de resaltar los nombres de los juegos me parece interesante, pero dividir la clase entre novatos y expertos no tanto.

El juego para el que más tácticas y preguntas me enviaís es, con diferencia, **«Command & Conquer»**. La táctica preferida de Guillén Sureda Esteban, de Barcelona, cuando juega con los GDI es coger un APC, llenarlo con tres granaderos y dos ingenieros, entrar a saco en la base enemiga, soltar los soldados dentro de ella, capturar la mano de NOD y la constructora, provocando su rendición. En cuanto a «Z», cuando salga te gustará tanto o más que «C & C».

Continuando con este juego, el vizcaíno Javier Larroskain nos aconseja que construyamos barricadas con sacos para delimitar territorios entre barrancos o taponar un puente, con lo que el enemigo no podrá avanzar y nos dejará recolectar tranquilos. También podemos construir barricadas hasta las instalaciones enemigas para aislarlas y cerrar su entrada, por ejemplo. También nos dice Javier que si colocamos un saco encima de una central o torreta defensiva enemiga destruida, no la podrán reconstruir; y que si hacemos llegar un ingeniero hasta su constructora y la vendemos antes que la ataquen, conseguiremos una buena cantidad de dinero. Según él, en la última misión NOD, para terminarla, no es imprescindible crear el templo de NOD hasta el final.

Todos estos consejos de nuestro amigo Javier le serán muy útiles a Alejandro Martín Corral, que escribe desde Zamora pidiéndonos solución para la misión GDI en la que se usa un solo comando para destruir una parte de la base, y que la primera avispa que viene le mata. Dejo tu duda planteada para ver qué podemos hacer entre todos.

Para finalizar este extenso apartado sobre «C&C», damos paso a Roberto Rodríguez Riesco, madrileño, además de apasionado por este juego, para el que pregunta si hay algún editor de niveles y algún truco para modificar unidades. Respecto al editor la respuesta es negativa, y los trucos pasan por modificar ficheros de partidas salvadas con un editor



American Civil War



Citizens: Backwater...



Deadline



Magic: The Gathering



Superheroes

Escuela de Estrategas

Deadlock



Transport Tycoon PSX

Beyond the Dark Portal

hexadecimal como el de las Utilidades Norton, por ejemplo. Engorroso y poco fiable. Esperamos trucos para «C&C» con los brazos abiertos.

CAMBIAMOS DE TEMA

Comenzamos por Miguel Iglesias, de Gijón, que pregunta dudas sobre **«XCOM: Terror from the Deep»** –el mes pasado me hice un lío con los nombres que espero sepáis perdonar–. Las naves alien grandes o muy grandes son difíciles de destruir, pero las puedes abatir, además de con misiles CUR, con cañones sónicos y térmicos, ambos tecnología alien avanzada. Los aceleradores de iones y la navegación magnética, junto con las técnicas de construcción alien, son las piezas para desarrollar naves alien más potentes que las terrestres. Además, hay un truco para «XCOM» más simple que el de «UFO» que publicamos hace unos meses, y que consiste en pulsar simultáneamente los dos botones del ratón sobre la opción de zoom en una misión para terminarla instantáneamente con éxito. Muy útil para este difícil juego.

Y damos un paso atrás en el tiempo para contestar a Miguel Ángel García Sánchez, de Alicante, que está algo confuso. Te diré que **«UFO: Enemy Unknown»** y «XCOM: Ufo Defense» son el mismo juego, y este último nombre es por el que se conoce al «UFO» en EE.UU. La solución al problema que tienes en el juego con los aliens con poderes mentales se soluciona construyendo en tus bases entrenadores mentales para aumentar los poderes psíquicos de tus soldados. Para ello primero tendrás que capturar un alien con poderes etéreos e investigar sobre él.

Antes de despedirse, Miguel Ángel me plantea una queja que no es nueva, pues también Luis Medina desde Madrid, entre otros, me ha hablado de ello. Ambos se lamentan de la tendencia actual de programar juegos de estrategia solo para Windows o Windows 95, como ocurre con «Allied General», «Warhammer» o «Civilization II», y reclaman el derecho de los poseedores de DOS de disfrutar de las últimas novedades. Es indudable que este es un tema para el debate y la polémica, y que las compañías de software no deberían dejar a nadie de lado, pero desgraciadamente esto ocurre.

Para terminar pasamos a echar un vistazo a unas cuantas dudas varias que nos habéis hecho llegar. Para José Miguel Tomás Gimeno van unos consejos en **«Panzer General»**: no ataques una unidad fortificada y/o atrincherada sin antes bombardearla con artillería o bombarderos tácticos, y los bombarderos de nivel úsalos sólo para unidades navales o ciudades. **«Allied General»** daba problemas en un principio con algunos Windows, por lo que inicialmente se sacó solo para Windows 95, pero eso ya se han solucionado y ya hay versión para Windows.

Finalmemte, al general Lee, de Guadalajara, le diré que en su 486 SX/25 con 4 Mb le funcionarán, aunque algo lentos, la mayoría de los juegos de estrategia en disquete, como «Panzer General», «Colonization», «UFO» y «Dune II», que se adecuarán a sus gustos.

Esta era la última, por ahora. Me retiro a mis aposentos a las duras obligaciones que ocupan todo mi tiempo: recopilar montones de trucos para el súper especial del mes de Agosto, y sobre todo, jugar a **«Civilization II»**, el vicio estratégico del año, sin duda alguna.

Hernán Cortés

RANKING DE BATALLAS

El bombardeo de votos a que me habéis sometido este mes ha puesto patas arriba la sección, y la clasificación ha dado un vuelco impresionante. Como era de esperar, el primer puesto sigue siendo feudo de Sid Meier, pero, contra todo pronóstico, «Panzer General» ha sufrido una tremenda derrota bajando tres puestos de golpe. La escalada de «Warcraft» y «C&C» ha desplazado incluso a «Dune II», que lucha por mantenerse por encima del juego de SSI. La lucha encarnizada en los últimos puestos dará sus frutos el próximo mes, que augura la entrada de nuevos títulos en la lista.

1.- Civilization
2.- Warcraft
3.- Command & Conquer
4.- Dune II
5.- Panzer General

Para participar en esta sección con vuestras consultas, consejos, opiniones y votaciones a los mejores juegos, enviad vuestras cartas a: MICROMANÍA, C/ Ciruelos, 4. San Sebastián de los Reyes. 28.700 MADRID
No olvidéis indicar en el sobre «ESCUELA DE ESTRATEGAS».

Concurso PC Selección Española de Fútbol EUROCOPA'96

Ya está aquí la Eurocopa'96. Si eres un entendido en fútbol no te será difícil contestar a las preguntas que te hacemos.
Podrás ganar una de los 75 programas de «Selección Española de Fútbol, Eurocopa '96» y una de las 25 camisetas oficiales de la Selección Española que sorteamos.



25 camisetas

Preguntas

1.- ¿Con qué otras Selecciones está encuadrada España en la primera fase de la Eurocopa?

2.- ¿En qué estadio disputará España los partidos de la primera fase?

3.- ¿Cómo se llama el ayudante del seleccionador nacional, Javier Clemente?

4.- ¿Qué periodista es el autor de la base de datos de PC Selección Española de Fútbol, Eurocopa '96?

5.- ¿De entre cuántos jugadores se podrá elegir la lista de 22 convocados en PC Selección Española de Fútbol, Eurocopa '96?



75 programas

Bases

1. - Podrán participar en el sorteo, todos los lectores de la revista MICROMANIA que envíen el Cupón de participación a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, S.A. ; Revista Micromanía; Apartado de Correos 400, 28100 Alcobendas (Madrid). Indicando en el sobre: "CONCURSO EUROCOPA'96"

2.- De entre todas las cartas recibidas con la respuesta correctas, se extraerán VEINTICINCO, que serán ganadores de una camiseta oficial de la selección española de fútbol y un programa para PC-CDROM de Eurocopa '96. A continuación se elegirán CINCUENTA cartas más, cuyos remitentes serán ganadores del juego Eurocopa'96. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3.- Sólo podrán participar en el sorteo las cartas recibidas con fecha de matasellos de **27 de Mayo de 1996 al 3 de Julio de 1996.**

4.- El sorteo se realizará el **4 de julio de 1996** y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de agosto de la revista Micromanía.

5- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: DINAMIC MULTIMEDIA, ADIDAS Y HOBBY PRESS.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN EUROCOPA'96

Nombre ....

Apellidos ....

Dirección ....

Localidad ....

Provincia ....

C.Postal .... Teléfono ....

Las respuestas son:

1. ....
2. ....
3. ....
4. ....
5. ....

❑ Si deseas recibir información de otros productos de Dinamic Multimedia, maca esta casilla.






ANCO

Panzers medievales

FANTASY GENERAL

SSI/MINDSCAPE
Disponible: **PC CD-ROM**
ESTRATEGIA



SI continúa exprimiendo el engine de «Panzer General» con un juego que nos traslada a un ambiente medieval-fantástico, pero que conserva toda la esencia wargame de aquél. En «Fantasy General» la adaptación del jugador es un poco más trabajosa al no tratarse de temática, escenarios y unidades reales, y por ello más necesarias de un estudio profundo para dominar el juego. Aunque el engine, desarrollo y forma de juego sean idénticas a «Panzer General» no es posible que «Fantasy General» alcance más relevancia y popularidad que él, pero sí que trae un aire de novedad y de frescura. Además, es un programa DOS, y no Windows.

¿Por qué lucharemos en «Fantasy General»? Pues para expulsar las huestes del maligno Shadowlord del mundo de Aer, donde tienen lugar tanto la campaña completa de conquista del mundo como otras cinco campañas. Podremos diseñar batallas de manera aleatoria o aprovechando escenarios predefinidos.

«Fantasy General» se impregna además de los toques de rol siempre presentes en este tipo de mundos y que nos traen a la mente juegos como «Warlords» o «Heroes of Might and Magic», pero sin olvidar que este juego es un wargame. Nuestras tropas serán comandadas por un héroe dotado de unas habilidades que le confieren poderes mágicos determinados, y unas características especiales en la lucha y en el tipo de unidades que puede comandar. Con sus más de 50 hechizos y objetos, la magia es un componente que le da una nueva vertiente al juego y lo hace más interesante, aumentando también sus opciones. Al igual que las 120 unidades distintas, clasificadas en grupos y dotadas con hasta veinte atributos que condicionan su uso. La forma de disponer de unidades más potentes es mediante investigación –en «Panzer General» nos las daba el paso del tiempo–, invirtiendo en ella el oro que obtengamos al capturar ciudades y completar misiones.

89

Las tácticas siguen siendo similares a las de «Panzer General», aunque ahora las unidades están dotadas de algo más de profundidad estratégica. Además del encanto que la ambientación proporciona, sutilmente realizada tanto en los gráficos de menús, unidades y escenarios –muy sobrios– como en los efectos sonoros, «Fantasy General» es una soberbia adaptación, muy enriquecida, del mejor wargame de todos los tiempos.

C.S.G.

Tormenta sin truenos

S.T.O.R.M.

AMERICAN SOFTWORKS/
VIRTUAL STUDIO
Disponible: **PC CD-ROM**
ARCADE



Además de ser unas siglas de dudosa significación, «S.T.O.R.M.» no es nada más y nada menos que un shoot'em up submarino, y como tal, su principal defecto reside en lo que debería ser su caracterísitica más relevante: la jugabilidad.

A la realización de «S.T.O.R.M.» no pueden ponérsele demasiadas objeciones, ya que en todos sus aspectos técnicos cumple con creces. Lo preciosista de los decorados, dotados de una buena profundidad y calidad estética; los movimientos –tanto de la nave como del hombre– son apropiados, suaves y precisos; y la ambientación tampoco decae, con profusión de escenas cinemáticas y efectos sonoros pasables. Pero a la hora de jugar...

Manejamos una nave –de la que puede salir un submarinista– dotada de armamento para hacer frente a los peligros –muchos– y con un brazo articulado para coger objetos –pocos– que alarguen las distintas barras de energía. ¡Y a pasar fases tocan! Pero después de un rato veremos que la acción es casi nula, la adicción baja bastante, y la frustración sube ante la extrema dificultad para pasar incluso las primeras fases. Sólo nos vale armarnos de paciencia y no pensar que aún estamos en el primer CD de los tres que tiene el juego.

78

C.S.G.



...y además

EL PASATIEMPO DEL FUTURO

ASSAULT RIGS

PSYGNOSIS
V.Comentada: PC CD-ROM
ARCADE



Adictivamente hablando, «Assault Rigs» es el juego ideal: sencillo de entender, jugable a tope y trepidante en su desarrollo. Es el típico arcade futurista en el estilo que «Tron» popularizó, donde con nuestra nave deberemos recoger un número de gemas que nos darán acceso al siguiente nivel. También habrá bonus, trampas y enemigos múltiples que destruir. Lo demás lo pone Psygnosis, en un ambiente robotizado, a base de polígonos, y con posibilidad de múltiples vistas: primera persona, exterior cercana y lejana, oblícua y superior. Decorados simples, pero bonitos, con efectos visuales y sonoros que cumplen; y acción arcade al máximo con algún que otro desafío a la inteligencia conforman un juegazo de movimientos algo más bruscos que en PlayStation. Y además tiene opción para dos jugadores vía serial link, y hasta ocho en red. Más adictivo imposible.



MONTONES DE WADS

H! ZONE

WIZARDWORKS
Disponible: PC CD-ROM
DISCO DE ESCENARIOS

Los discos de expansión para nuestros shoot'em ups son siempre bien recibidos porque no nos cansamos nunca de probar nuevos niveles que nos hagan pasar el rato masacrando bestias infernales. Y como la calidad no está reñida con la cantidad, «H!Zone» nos trae doce fabulosos nuevos episodios para la versión registrada de «Heretic», nueve de ellos individuales y los demás Deathmatch; junto con otros 250 niveles extra para «Heretic» y «Hexen». Incluye el entorno D! 2.0 para gestión, edición, modificación y configuración rápida de PWADs, además de una utilidad que convierte niveles de «Doom I y II» y «Heretic» para poderlos jugar en «Hexen» –pero no a la inversa–. También patches, editores, documentos y otras utilidades.



○ MALO ○○ REGULAR ○○○ BUENO ○○○○ MUY BUENO ○○○○○ EXCELENTE

Aerosmith en el punto de mira

REVOLUTION X





MIDWAY / ACCLAIM
Disponible: **PC CD-ROM, SATURN, PLAYSTATION**
V. Comentada: **PC CD-ROM**
ARCADE

Cuando se junta el espíritu shoot'em up en el más puro estilo «Operation Wolf» con la música de Aerosmith, el resultado es «Revolution X», que nos traslada a una orgía de violencia, destrucción y música.

Con los ritmos más conocidos y aclamados de Aerosmith de forma omnipresente, iniciaremos nuestra cruzada para liberar al mundo –y a los componentes del grupo– de la Nación de la Nueva Orden. Bien nosotros solos o con otro amigo –pues la revolución es también para dos jugadores– visitaremos el club X de Los Ángeles, la selva amazónica, los desiertos de Oriente Medio y una isla en el Pacífico hasta llegar al estadio de Wembley y presenciar el concierto final de Aerosmith. El camino hasta ahí lo realizaremos sin despegar el dedo del gatillo –del botón del ratón– para aniquilar a todo bicho viviente a base de balas o de CDs destructivos –¡qué musical!– y recoger algún que otro bonus.

«Revolution X» está planteado como un juego de destrucción y sin descanso, para que aparquemos las neuronas un rato, y nos veamos inmersos en el simple entretenimiento de disparar sin cesar. Cuerpos, vehículos y demás partes del decorado volarán en pedazos de forma espectacular en un sinsentido desenfrenado. La escasa dificultad y un máximo de veinte continues garantizan un buen rato de frenesí casi totalmente lineal, si no fuera por las bifurcaciones que la acción nos ofrece.

80

Resumiendo, «Revolution X» se puede jugar con todos los sentidos desconectados, incluidos ojos y oídos, pero en este último caso nos perderíamos la demoledora banda sonora, porque en lo que respecta a los gráficos no pasan de ser un accesorio para un shoot'em up que es poco original. Aunque muy divertido y relajante, eso sí que es cierto.

C.S.G.

Hagan juego, señores

ISLAND CASINO

RANDOM GAMES/GT INTERACTIVE
Disponible: **PC CD-ROM, MAC CD-ROM**
V. comentada:**PC CD-ROM (WINDOWS)**
JUEGOS DE MESA

Puede ser muy útil e instructivo si nos vamos a hacer tahúres profesionales, o bien si pensamos pasar unos días en Las Vegas, o para practicar y pegarle una paliza a ese amigo tan vacilón que siempre nos gana a las cartas. Cualquier cosa, pero lo que es cierto es que, a poco que nos gusten los naipes –aunque el mus no esté– o los juegos de casino, «Island Casino» es un juego que tiene que estar en nuestra colección.

Los 2 CD-ROMs que componen el producto le han dado mucho de sí a Random Games, que han hecho la mayor recopilación informática existente de juegos de azar. Son un total de 25 juegos de casino divididos en dos categorías que incluyen siete tipos de diversas tragaperras, juegos de cartas como blackjack o póker, ruletas

Casi un thriller

THE DAME WAS LOADED





PHILIPS
Disponible: **PC CD-ROM, CD-I**
V. comentada: **PC CD-ROM**
AVENTURA

En la época que los juegos de ordenador se convierten en películas interactivas, una de las compañías pioneras en usar esta técnica nos ofrece un título interesante para PC, fuera de su más frecuente formato de CD-i. «The Dame Was Loaded» es una entretenida aventura realizada como una película de cine negro –pero en color– que nos plantea unos desafíos detectivescos en dos CDs.

Nosotros somos el investigador privado que ha de resolver un misterioso caso de asesinato. Y nuestra forma de proceder será como la de los detectives de estos films: interrogar a todo el mundo –ejercitando nuestra compresión en inglés, pues no tiene subtítulos– y recoger pistas. El juego está realizado integramente en FMV que veremos en primera persona, siendo los decorados, estáticos, fotografías sin scroll de ese vídeo. En ellos se encuentran los objetos a examinar, coger y usar, así como los personajes con los que hablar.

El interfaz de manejo con ratón provee de las acciones básicas, además de permitir movimiento entre las distintas localizaciones: es apropiado y cómodo, y elimina el uso del teclado. Los objetos del inventario, las notas que vamos tomando, el dinero que poseemos o la posibilidad de consultar la hora están perfectamente integrados en la ambientación. Todo es muy cinematográfico, como de su realización se pretende, con una adecuada interpretación de los actores, una discreta banda sonora, y una perfecta puesta en escena.

Desde su modesta posición, Philips nos ofrece un "casi-thriller" –pues le falta tensión y dramatismo escénico– muy jugable, con desarrollos distintos y varios finales según las acciones que llevemos a cabo.

82

E.G.B.





europea y americana, y juegos de dados. Una vasta y variada recopilación en la que no falta de nada: los juegos están representados al detalle con sus normas incluidas. Y por si no sabemos jugar, opciones de aprendizaje con empleo de vídeos incluido, puesto que no se ha descuidado la ambientación ni lo más mínimo, recreándose todos los aspectos de un hotel-casino real. «Island Casino» es un conjunto de pequeños vicios por los que nos dejaremos arrastrar a poco que nos guste el juego, y lo que es más importante, sin peligro para nuestra integridad monetaria.

85

E.G.B.

...y además

LUCHA SIN CUARTEL

GEARHEADS

PHILIPS
V. Comentada: PC CD-ROM (WINDOWS)
HABILIDAD



La violencia continua y frecuente que nos invade lo cubre todo, hasta los juguetes. Y no hacemos referencia a «Toy Story», sino a «Gearheads», un original y adictivo arcade de Philips. Sobre un tablero como de ajedrez se desarrolla una lucha, en la que cada contendiente tiene que hacer que sus piezas alcancen el lado del contrario tras atravesar todo el tablero. Cada jugador va depositando sus piezas sobre el tablero en el orden y posición que quiera para desbordar al contrario o frenar sus avances. La peculiaridad reside en las piezas, que son doce tipos distintos de muñecos de juguete que se mueven sin cesar y dotados de distintos poderes. Calaveras, robots, insectos, canguros... Unos corren mucho, mientras que otros dan golpes; y unos se mueven en línea recta, mientras que otros vagan hacia adelante sin rumbo fijo. Los distintos tipos de escenarios condicionan el duelo entre los juguetes, que se apelotonan y se mueven sin cesar dando un aspecto de divertida confusión. Como el juego.

VELOCIDAD SIN MOTOR

ESPN EXTREME GAMES

SONY IMAGESOFT
V. Comentada: PC CD-ROM
DEPORTIVO

El vértigo de la velocidad y la adicción de la competición en el deporte no se dan cita juntos tan sólo cuando se utilizan vehículos con motor. Y eso es lo que «ESPN Extreme Games» demuestra, ofreciéndonos correr en monopatín, mountain bike, patines en línea y trineo urbano por calles y carreteras. Podemos participar en estos deportes bien en una carrera de exhibición o bien en toda una temporada. La sensación de velocidad está muy conseguida, aunque no es escalofriante con un correcto nivel gráfico y acompañados por una agradable banda sonora.

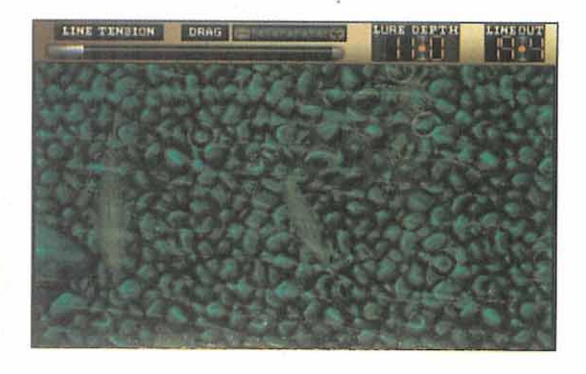


TNN Outdors Bass Tournament'96

EA nos lleva de pesca

AMERICAN SOFTWORKS/ EA SPORTS
Disponible: **PC CD-ROM**
DEPORTIVO





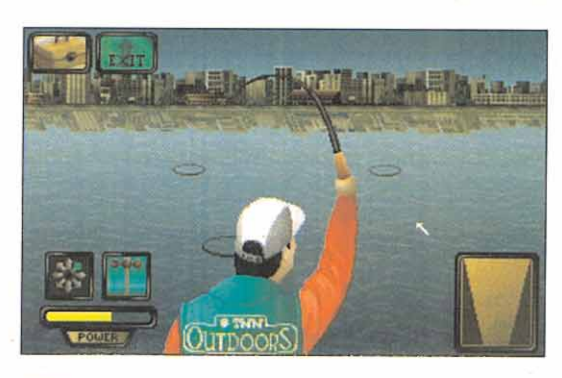
Electronic Arts nos traen un más que original juego creado por American Softworks con la pesca como protagonista. Los aficionados a este relajado deporte encontrarán en «Tnn Outdoors Bass Tournament'96» una oportunidad única de disfrutar de la pesca en los mejores lagos de truchas de EE.UU., sin moverse de casa.

Como en toda esta clase de juegos, tan específicos, el jugador tiene completo control de todo lo relacionado, en este caso, con la pesca. Así, en «TNNOBT'96», los apasionados de este deporte reconocerán todos y cada uno de los pasos que se deben dar a la hora de prepararse para disfrutar de una jornada de pesca a bordo de un bote.

Se basa en un campeonato de pesca en lago que cuenta con tres clases de torneos: junior, senior y el que da nombre al programa, al que sólo se puede acceder si antes se han superado los dos anteriores. En cada una de estas modalidades existen premios en metálico para los mejores pescadores. Este dinero se podrá emplear en comprar aparejos y equipos cada vez más sofisticados en la tienda.

El jugador se encuentra en un refugio donde puede seleccionar tres objetos diferentes: el mapa, donde se encuentran indicados los lagos en los que se lleva a cabo la competición, la vitrina de trofeos, que da paso a los trámites necesarios para incorporarse a uno de los torneos, y el catálogo de la tienda, donde se listan todos los artículos que el pescador puede comprar si tiene dinero suficiente.

Pero también puede acceder, por medio del mapa, a un modo de juego, digamos que de entrenamiento o "pesca libre", en el que basta con elegir uno de los lagos disponibles para desplazarse a sus orillas y coger una lancha para pescar tranquilamente sin competidores. También podemos adecuar a nuestro gusto las condiciones ambientales. De esta forma, es posible decidir la época del año, la dirección y fuerza de los vientos, y la temperatura ambiental. Pero como se trata de un simulador, y para añadir realismo a la acción, estas condiciones se van renovando en tiempo real, con lo que es posible que un bonito día de verano nos sorprenda con un inesperado chaparrón cuando estamos en mitad del lago inmersos en la pesca.





Tanto si participamos en un torneo como si hemos decidido pescar por libre, el mecanismo es el mismo. Una vez que estamos en el lago, podemos mover nuestra lancha en busca de bancos de peces, ayudados por un sonar. Cuando hayamos dado con el sitio ideal, elegiremos el cebo adecuado y comenzaremos a pescar. En este punto, el aspecto gráfico del juego cambia, para mostrar una pantalla en la que podremos vernos de espaldas, armados con nuestra caña. Además, existen varios iconos que podemos pulsar con el ratón y que sirven para cambiar los cebos, desplazarnos a otro lugar con la lancha, y para obtener consejos, vía vídeo de "Fish Fishburne", un auténtico especialista en la pesca de la zona. Por último, existe otro botón que nos mostrará nuestro vivero, es decir, los cinco peces más grandes que hayamos pescado.

Y con todo preparado, no tenemos más que mover el ratón y pulsar uno de los botones para dirigir y dar fuerza a nuestro primer lanzamiento.

Para los que piensan que la pesca es aburrida, este programa va a ser todo un descubrimiento, porque lo que en principio parecía una idea casi absurda –di a alguien que juegas con un simulador de pesca, a ver qué te dice–, se convierte en todo un señor simulador.

F.J.R.

***LO BUENO:* El hecho de que, partiendo de una idea original, se realice un juego tan completo. No hace falta esperar demasiado para hacerse con un buen ejemplar. La música y los consejos del experto.**

80

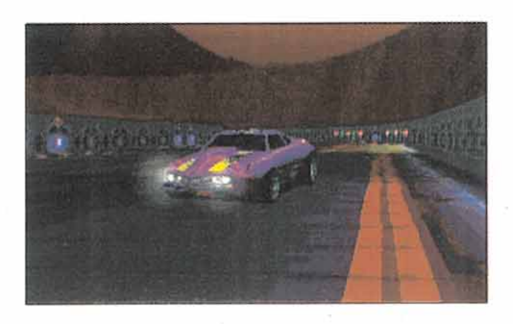
***LO MALO:* La sensación de que los peces te toman el pelo cuando se deshacen del anzuelo constantemente.**

Track Attack

Aceleración y...¡frenos!



MICROPOSE
Disponible: PC CD-ROM
ARCADE











La primera impresión que tenemos de un videojuego nos la proporciona, la mayoría de las veces, su envoltorio; esa caja que contiene este irrefrenable arcade de Microprose muestra los logotipos del Qsound y del Dynamic Track System, dos prodigios de la reciente e innovadora tecnología informática que prometen dejar alucinados a todo aquel que se atreva a ponerse al volante de los coches de competición del próximo milenio.

Una competición compuesta por la brutalidad que ya hemos visto en «Destruction Derby», y la habilidad en la conducción que os hará falta para superar los mas diversos obstáculos al estilo de «Fatal Racing». Vamos, que en los 12 circuitos en los que transcurre el campeonato deberemos preocuparnos tanto de machacar lo más posible a nuestros fulgurantes rivales como de enfrentarnos a todo tipo de curvas, rampas, túneles, puentes y obstáculos –pinchos, reboteadores dignos de cualquier pinball que harán que nuestro coche sea la bola metálica, y las más diversas y extravagantes trampas para la integridad de nuestra carrocería–. Y todo esto sobre superficies que no siempre serán estables, pues también aparecen el agua, la nieve y la tierra.

Puede que os parezca que todo esto es de lo más normal y que ya lo hemos visto en cientos de juegos, por muy diversos y futuristas que sean estos circuitos. Pero para evitar que os aburráis, algo inevitable cuando a base de partidas llegas a memorizar a la perfección cada parte del recorrido; entra en juego el mencionado "Dynamic Track System", que se activa al tocar con nuestro coche una serie de iconos que provocarán severos cambios en la morfología del escenario que hasta ese momento dominábamos a la perfección. Con esto, se presenta una carrera nueva tanto para nosotros como para nuestros contrincantes. También hay más iconos que reducen o aumentan nuestra velocidad, fuel para el limitado poder de aceleración del turbo, reparaciones, cambios de posición respecto al coche más próximo, neumáticos deslizantes, etc. En fin, que prácticamente puede pasar cualquier cosa y nos olvidamos por completo de uno de los mayores inconvenientes del género: lo previsible que llega a resultar todo cuando las miles de horas de juego nos llevan a conocer lo que nos espera por delante.

Disponemos de cuatro puntos de vista: la cámara desde el interior del coche con o sin cabina, la externa de persecución y la más atractiva pero menos útil, la del circuito, con perspectivas desde los más variados ángulos. También hay diferentes modelos de automóviles a elegir, cada uno con sus características propias de velocidad, aceleración y estabilidad, aunque como esto es más arcade que simulación, la verdad es que la diferencia ni se nota. Lo que sí se aprecia son los cambios que –con el dinero que vamos ganando en las carreras– podemos hacer en el vehículo a nivel de motor, ruedas, rigidez del chasis, etc.

Como veis, hasta aquí todo maravilloso. Entonces, ¿por qué no concederle a este programa el sobresaliente en lugar de un simple aunque apreciable notable? Pues la culpa la tienen unos gráficos que a pesar de que no son nada malos, deberían, con los tiempos que corren, ser mucho mejores en cuanto a definición y elaboración de todos los elementos que componen los escenarios. Por supuesto, no están en alta resolución, pero como bien demuestra «Screamer», aun en VGA se pueden hacer maravillas hoy en día. La poca consistencia y saturación de las texturas, y la poca luminosidad de los colores empleados, penalizan un aspecto gráfico que es esencial en estos programas, cuyos ejemplos más recientes nos han hecho volvernos más exigentes con el apartado visual, que es lo único que le falla a «Track Attack», pero no como para evitar que la adicción sea muy elevada.

A.T.I.

LO BUENO: ***La adicción que provoca el no poder llegar a conocer la morfología de los circuitos gracias al DTS y las sensaciones tridimensionales y súper-realistas del Q-Sound.***

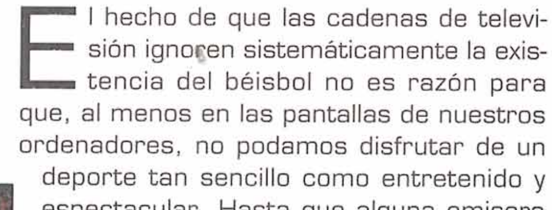
82

LO MALO: ***Se echa en falta más definición y elaboración en los gráficos, lo que le hace perder muchos puntos en calidad técnica, que no en la jugabilidad.***

Hardball 5

Descubre un gran deporte

ACOLADE
Disponible: **PC CD-ROM**
SIMULADOR DEPORTIVO



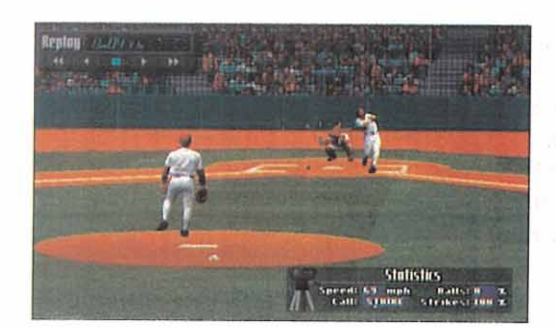
El hecho de que las cadenas de televisión ignoren sistemáticamente la existencia del béisbol no es razón para que, al menos en las pantallas de nuestros ordenadores, no podamos disfrutar de un deporte tan sencillo como entretenido y espectacular. Hasta que alguna emisora de TV se digne a ofrecernos partidos de la mejor competición de este deporte que hay en el mundo, la Mayor League Baseball Players, los pocos aficionados que hay en España nos tendremos que conformar con jugar con «Hardball 5».



Y la verdad es que no es mal consuelo. Gráficos en SVGA repletos de detalles y color, perspectivas desde detrás del bateador, tras el lanzador y en ángulo general semicenital, sprites muy realistas con excelentes animaciones, estadísticas, comentarios digitalizados, efectos ambientales y banda musical, etc. En fin, que los más expertos no echarán nada en falta, pues la elevada calidad global de todos los aspectos técnicos convierten a este programa en la mejor simulación de béisbol que ha traspasado nuestras fronteras.

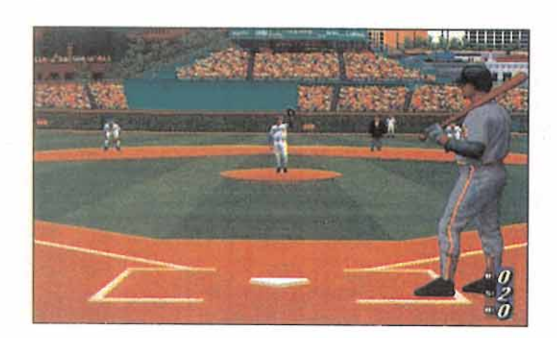


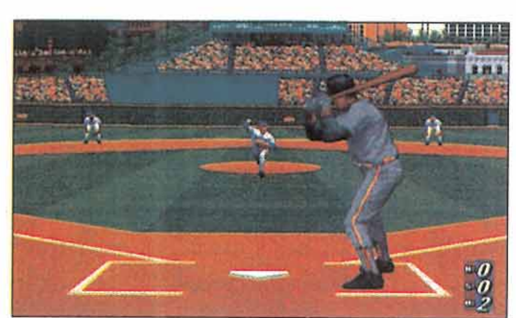
Por desgracia, las instrucciones no explican las reglas del juego, pero al menos sí está contemplada una opción de entrenamiento para practicar tranquilamente el bateo y el lanzamiento. De hecho, estas son las dos únicas acciones a cargo del jugador, una vez impactada la bola o lanzada por el pitcher, las recepciones, pases y carreras son ejecutadas por el ordenador teniendo en cuenta la habilidad de los jugadores y el equipo, que es determinada por sus resultados en la MLBP. Pero no penséis que os váis a aburrir por el hecho de poder controlar sólo dos acciones, porque ambas poseen tal cantidad de efectos, dirección, potencia y estilos que las variaciones son casi infinitas.

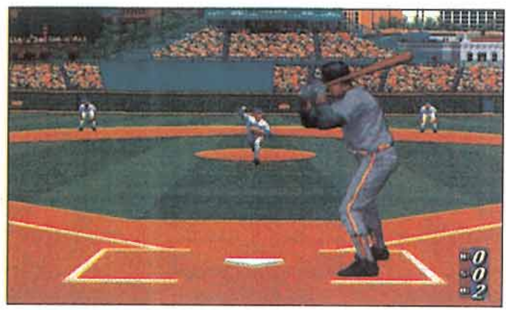


Una vez que tengáis la práctica necesaria para no dar siempre palos al aire o tirar bolas que os pillen cada dos por tres, lo más apasionantes es meterse de lleno en la competeción liguera. Visitaréis más de 40 estadios que respetan el diseño de los reales, podréis fichar e intercambiar jugadores, y vivir de cerca lo que supone estar inmersos en una competición de esta índole.

A.T.I.







***LO BUENO:* Todos los apartados audiovisuales, con mención especial para el realismo en sprites y animaciones. Extensa base de datos de la MLBP.**

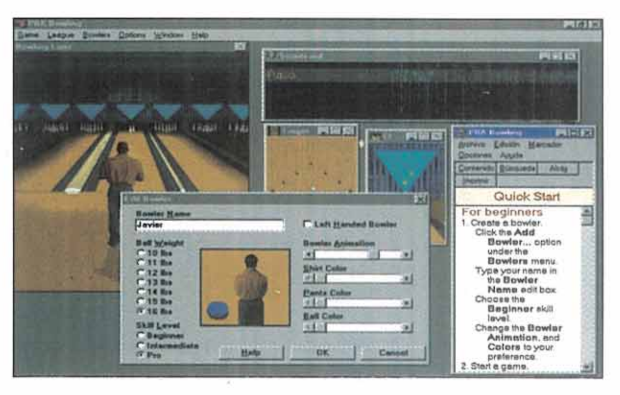
85

***LO MALO:* La ausencia de una explicación, aunque fuera breve, de las reglas del juego, algo muy necesario para calar entre los videadictos españoles.**

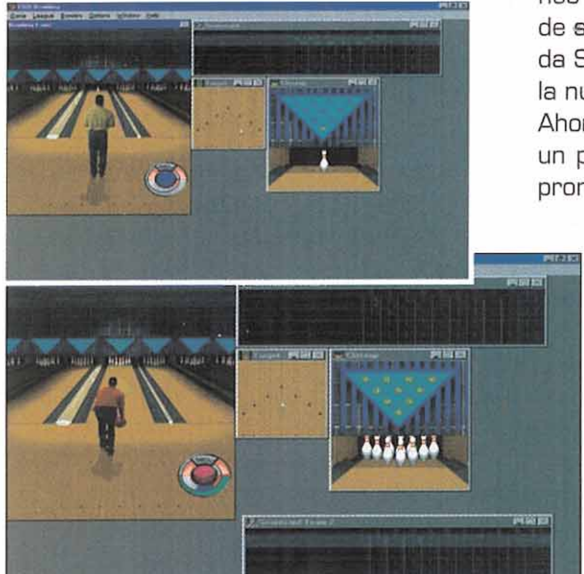


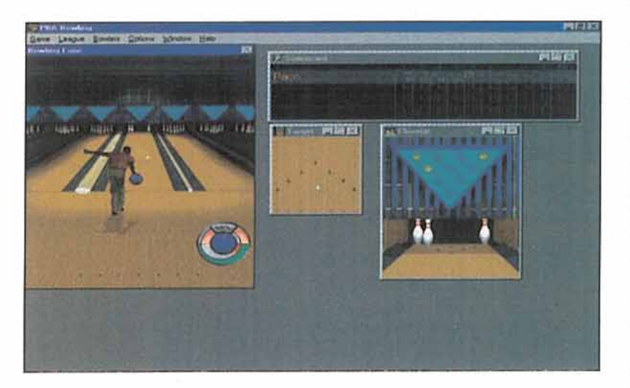
PBA Bowling

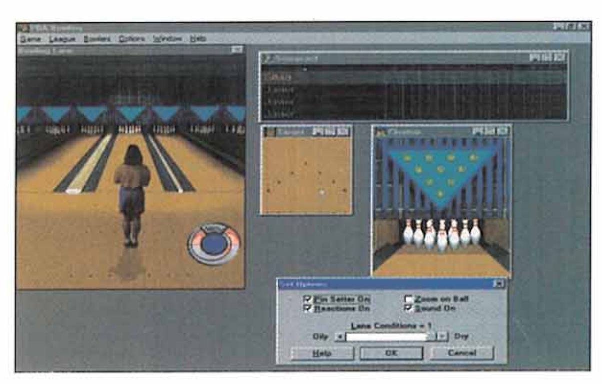
Bolos en ventana



BETHESDA SOFTWORKS
Disponible: **PC CD-ROM (WINDOWS 95 Y NT)**
SIMULADOR/







Juegos de bolos han existido prácticamente desde que las primeras consolas y ordenadores fueron capaces de mostrar primitivos gráficos que representaban los bolos. Luego vino la lógica evolución, paralelamente a la de las máquinas en las que corrían. Y ahora, para seguir con la tradición, nos encontramos con una nueva propuesta de simulador de bolos de la mano de Bethesda Softworks, que pretende aprovechar toda la nueva tecnología de nuestros compatibles. Ahora nos presentan el nuevo «PBA Bowling», un programa diseñado para Windows y que promete hacernos pasar buenos ratos frente al ordenador rodeados de amigos.

Es un programa de 32 bits, que aunque también corre bajo versiones de 16 bits de Windows con limitaciones, requiere de Windows 95 o Windows NT para su completo disfrute. Sin embargo, todo hay que decirlo, no aprovecha del todo las capacidades del nuevo entorno de Windows, ya que, por poner un ejemplo, no dispone de módulo de desinstalación. Sea como fuere, nos disponemos a analizar el primer juego de bolos de 32 bits.

Y lo primero que nos llama la atención es el interface, ya que, contrariamente a lo que estamos acostumbrados a ver, «PBA Bowling» muestra una estructura basada en múltiples ventanas que podemos ocultar a nuestro antojo. En ellas podemos ver, en la ventana principal, la "bowling line", el recorrido de la bola, con nuestro personaje visto de espaldas, y la dirección que queremos imprimir a la bola, la tarjeta de puntuaciones y una vista más de cerca del lugar donde se encuentran los bolos, para apreciar mejor el efecto de nuestro lanzamiento.

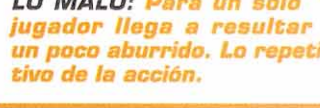
Aparte de estas ventanas, el programa cuenta con una serie de menús donde se encierran todas las opciones del juego. Así, el menú "Bowlers" contiene varias opciones destinadas a crear nuestros jugadores, hasta un total de ocho, que se pueden agrupar en dos equipos de cuatro cada uno, para jugar ligas que también podemos definir gracias a las opciones del menú del mismo nombre. La creación de jugadores cuenta con su propio cuadro de diálogo en el que podemos elegir entre una serie de características –aspecto del jugador, a escoger entre ocho personas digitalizadas de ambos sexos y razas blanca o negra, el color de la camiseta, pantalones, y bola, etc.–.

Una vez definidos los jugadores, y agrupados por equipos si lo que queremos es jugar una liga, podemos empezar por efectuar unos tiros de entrenamiento, para hacernos con el lanzamiento de la bola. La forma de lanzar la bola tiene bastante similitud con algunos programas de golf: existe un pequeño icono circular que, al pulsar sobre él, regulamos la fuerza y, soltando el botón y volviendo a pulsar, ajustamos el efecto del tiro monitorizado por barras de color que se van dibujando alrededor del icono. Este proceso, de todas formas, se simplifica dependiendo del modo de juego. Para los principiantes, basta con regular la fuerza del tiro, y desaparece la opción de efecto de bola, mientras que los profesionales disponen de todas las opciones, lo que repercute en la complicación del tiro.

La verdad es que «PBA Bowling» es bastante entretenido, sobre todo si se juega con amigos, ya que para un sólo jugador resulta un tanto aburrido, dado lo reiterativo de la acción –tirar bola, ver resultado, tirar bola...–. Contiene opciones bastante interesantes –como la de imprimir tablas de resultados, o la de salvar configuraciones de ligas...–, pero no deja de ser un juego de bolos más –más sofisticado, eso sí–.

F.J.R.

***LO BUENO:* Las opciones de personalización de jugadores. Las divertidas ligas en las que pueden participan hasta ocho jugadores. La posibilidad de salvar resultados y configuraciones de ligas.**



81

***LO MALO:* Para un solo jugador llega a resultar un poco aburrido. Lo repetitivo de la acción.**



Spycraft

Genuino sabor americano

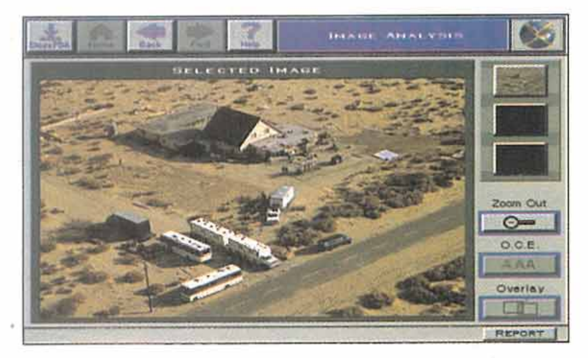


AVENTURA

Cuando ya casi nos habíamos olvidado del telón de acero y de la guerra fría, Activision nos devuelve toda la intriga de las mejores historias de espías, con la CIA y la KGB como protagonistas. Con «Spycraft» nos veremos envueltos en una enrevesada trama de marcado corte político digna de la mejor tradición de uno de los clásicos géneros cinematográficos americanos..

Y es que hay pocas cosas que les gustan tanto a los americanos como las historias de espías con la CIA y la KGB por medio. Hasta tal punto les gustan que, ahora que ya no existe la guerra fría, han tomado como base para el intrincado guión de «Spycraft», otro gran mito de máxima actualidad: la mafia rusa. Y se lo toman muy en serio, porque para la realización de este juego han contado con la colaboración de nada más y nada menos que un ex director de la CIA y un general de la KGB.

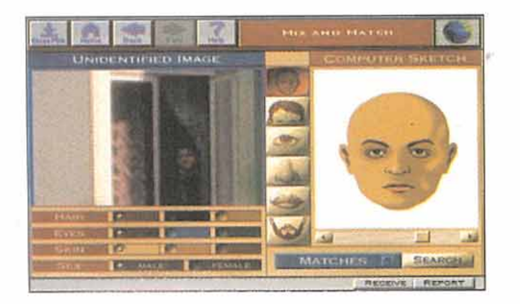




La historia parte del asesinato de un líder ruso en plena campaña electoral. Nuestra misión como espía de la CIA es, primero, desenmascarar al asesino del que iba a ser el futuro presidente de Rusia. Pero eso sólo será el principio, ya que descubriremos que el asesino no trabajaba solo, sino que la mafia rusa estaba detrás de este complot para desestabilizar el futuro gobierno que saldría de las urnas. A partir de ahí, deberemos entrar en contacto con diversos personajes, viajando de Washington a Moscú, nuestros dos centros principales de acción, siempre en el más absoluto de los secretos.



Lo que llama más la atención de este juego de Activision es la sensación de estar completamente integrado en la CIA. Nos explicamos. Gracias a las secuencias de vídeo, en las que prácticamente se basa toda la realización del juego, iremos conociendo a nuestros superiores, nuestros compañeros en la agencia y a los mil y un personajes con los que tendremos relación de alguna u otra forma. Ellos nos irán informando de cómo transcurre la investigación y nos asignarán misiones, o nos proporcionarán pistas, de una forma tan convincente –casi todos los actores que intervienen en el juego nos resultan más o menos conocidos ya que los hemos visto en películas o series de TV–, que de verdad creeremos ser un auténtico agente de la CIA. Además, esta sensación se ve incrementada por el hecho de que "de verdad" visitaremos el centro auténtico de operaciones de la CIA y, lo que es mejor aún, conoceremos todos sus sistemas de trabajo.



Lo que siempre hemos visto a través de las clásicas películas de espías, están presentes en el juego. De hecho, el empleo de sofisticadas herramientas supuestamente utilizadas por la CIA real, es la columna vertebral de este programa. Para empezar, durante todo el transcurso de la historia, disponemos de un aparatito portátil de comunicaciones llamado "Interlink" mediante el cual podemos recibir comunicaciones en forma de vídeo, audio o texto. Pero esa es sólo una de sus funciones, porque a través de "Interlink" podemos acceder a Internet –la Internet real, que conste, eso sí, sólo para usuarios de Windows 95–, enterarnos de las últimas noticias relacionadas con el caso mediante "Newslink" –esto sí es ficticio–, y comunicarnos, esto es, enviar mensajes a todos nuestros contactos.

Además, a lo largo de la aventura, deberemos utilizar una serie de herramientas, casi todas de índole informático, que serán vitales para la investigación: como la que reconstruye caras, o como la que nos ayuda a reconstruir el recorrido de las balas asesinas, sin olvidar, por supuesto, el entrenamiento de armas.

En definitiva, «Spycraft» gustará a todos aquellos a los que siempre les han deslumbrado los métodos de trabajo de la CIA y las historias de espías más enrevesadas.

F.J.R.

***LO BUENO:* Las secuencias de vídeo. La variedad de acciones que podemos llevar a cabo. La cantidad de actores profesionales involucrados en la acción. Lo atrayente de la trama.**

75

***LO MALO:* A veces se tiene la sensación de estar viendo una película, sin demasiada intervención por nuestra parte. Todos los diálogos están en inglés, y sin subtítulos.**



Conoce con MICROSOFT y MUNDICOLOR los lugares que siempre has soñado.



¡APRENDE!



Al adquirir cualquiera de estos productos entrarás en el sorteo de **1 viaje para 2 personas a Miami-Orlando-DisneyWorld,** donde podrás saludar a los personajes más famosos de los dibujos animados, así como vivir fantásticas aventuras.

¡DESCUBRE!



Al adquirir cualquiera de estos productos entrarás en el sorteo de **1 viaje para 2 personas a Zimbawe,** para conocer las Cataratas Victoria, los indígenas y sus danzas rituales, así como la exclusiva fauna africana en su entorno natural.

¡DIVIERTETE!



Al adquirir cualquiera de estos productos entrarás en el sorteo de **1 viaje para 2 personas a Nueva York-Washington,** donde podrás subir al Empire State y visitar el Capitolio y el Museo Espacial Smithsonian.

¡ORGANIZATE!



Al adquirir cualquiera de estos productos entrarás en el sorteo de **1 viaje para 2 personas a Los Angeles-Hollywood,** donde podrás conocer la meca del cine y cómo viven los famosos actores del mundo del cine y la televisión.

Productos disponibles total o parcialmente en castellano desde 7.900 Pts. hasta 19.900 Pts.*

(*) Precio venta al público estimado, I.V.A. incluido.

Conseguirlo es así de fácil:

BASES DEL SORTEO. Participarán en el sorteo de 1 viaje para 2 personas (que corresponda con el producto adquirido), incluyendo traslado de avión, alojamiento y visitas turísticas, todos aquellos usuarios que hayan adquirido (entre el 21 de marzo y el 21 de junio de 1996) cualquiera de los productos que se incluyen en esta promoción y que hayan enviado la Tarjeta de Usuario Registrado (antes del 21 de junio de 1996) debidamente cumplimentada, a Microsoft Ibérica, S.R.L. al Apartado de Correos 855 F.D. 28080 Madrid. El sorteo se celebrará ante el notario de Colmenar Viejo (Madrid) D. Vicente Madero Jarabo, el día 8 de julio de 1996.



MMA

Adquiéralo en:

BARCELONA. CASA DE SOFTWARE: (93) 410 62 69 - **MARKET SOFTWARE:** (93) 318 85 08. **MADRID. CDR:** (91) 577 45 43 **COMPUTER CASH & CARRY:** (91) 411 51 13 - **EI SYSTEM:** (91) 468 05 15 - **FNAC CALLAO:** (91) 595 61 05 - **MASTER MADRID:** (91) 577 85 23 **TBC:** (91) 562 10 02. **Y EN: CADENA BEEP:** (977) 30 91 00 - **FAMILY SOFTWARE:** (91) 388 40 52 - **JUMP:** (902) 23 95 94 **KM TIENDAS:** (93) 412 76 37 - **LOGIC CONTROL:** (900) 30 10 10 - **VOBIS:** (93) 419 18 86 **TIENDAS CRISOL.**
Y en todos los Centos Comerciales de **EL CORTE INGLES.**

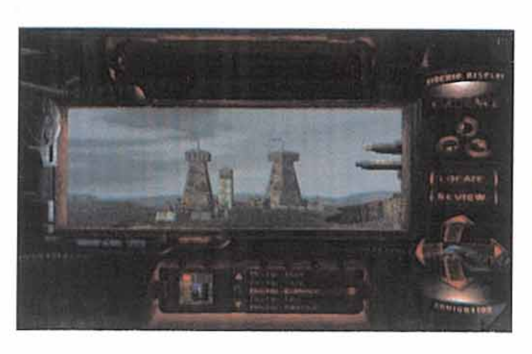


 Fotocopia o corta esta página, y envíala junto con tus datos personales a Microsoft Ibérica, S.R.L. Apartado de Correos 855 F.D. 28080 Madrid. RECIBIRAS UN REGALO.

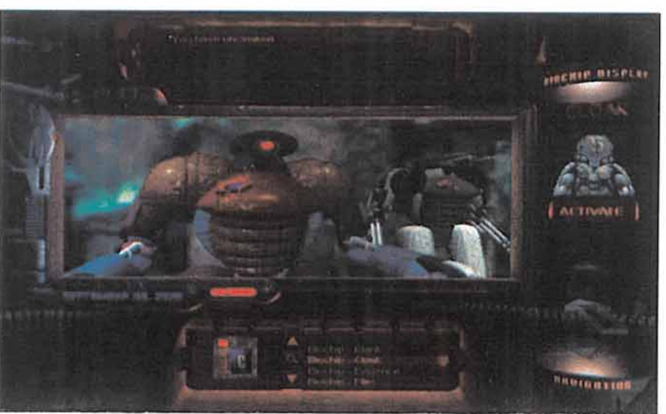
Para más información llame al **Teléfono de Atención al Cliente** (91) 804 00 96 ó Internet http://www.Microsoft.com/spain/

Buried in time. The Journeyman Project 2

Turista del tiempo



PRESTO STUDIOS/ SANCTUARY WOODS
Disponible: **PC CD-ROM, MAC CD-ROM**
V.Comentada: **PC CD-ROM (WINDOWS)**
AVENTURA



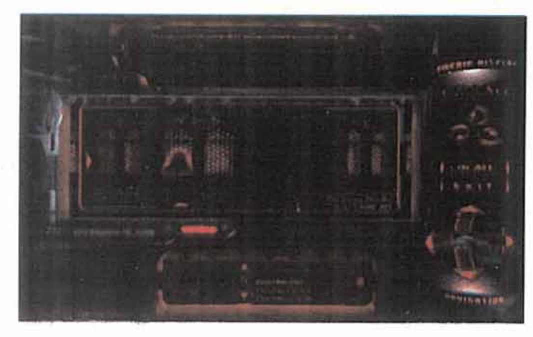
Casi simultáneamente a la aparición de «The Journeyman Project Turbo» se anunció también «Buried in Time», continuación de aquél tanto argumentalmente como en características y sistema de juego. Continúan las aventuras de Gage Blackwood, el Agente 5 de la Agencia de Seguridad Temporal (TSA), que esta vez se moverá por tres épocas históricas distintas para desenmascarar a quien está alterando el tiempo con anacronismos. La aventura nos obligará a realizar continuos cambios entre la civilización Maya, la época medieval, el Renacimiento de Leonardo Da Vinci, y una serie de mundos futuristas. Nuestra misión será detener a tres androides enviados al pasado para cambiar la Historia, y de paso conseguir evidencias de sus obras.

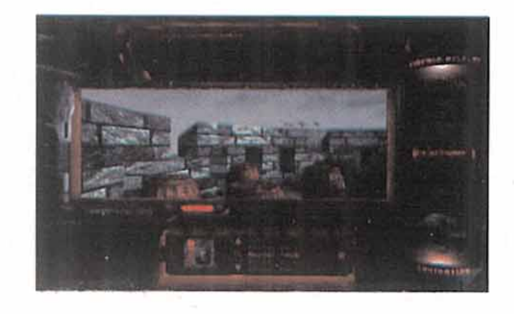




Los viajes en el tiempo son posibles gracias a un traje con el que vamos equipados, que además de permitirnos sobrevivir en atmósferas sin oxígeno y hacernos invisibles, también nos sirve como inventario y fuente de información.

La exploración de los decorados es vital para avanzar, y ha de hacerse minuciosamente, pues al ser imágenes planas que al moverse simulan un entorno 3D habrá salidas y objetos que no percibiremos si no nos agachamos o miramos hacia ellas. La variedad de movimientos se agradece, aunque a la larga emplearlos metódicamente se hace algo pesado. Además, al ser estos movimientos automáticos no hay una libertad real. El modo de coger objetos y realizar acciones es automático, pues el cursor cambia automáticamente cuando pasa por un objeto susceptible de ser usado o cogido. La aventura puede jugarse en dos formas: completa, con todos los desafíos y puzzles, o en una modalidad reducida de dificultad menor. No será necesario resolver todos los enigmas y visitar todas las localizaciones para acabar el juego, pero sí para obtener una puntuación elevada.





La realización de «Buried in Time» sigue las pautas marcadas por el primer título. Decorados renderizados muy agradables, cuyas transiciones de uno a otro son suaves animaciones también de calidad. El paso del decorado plano a la animación no es brusco. Al contrario, la sensación de continuidad es aceptable. En la escenografía intervienen actores que se integran con las imágenes digitales, a las que también ponen voz. Asimismo, también están presentes efectos de luz, explosiones y fluidos que ponen el toque de espectacularidad. A todo esto hay que añadir que los textos y diálogos han sido traducidos a nuestro idioma; algo digno de elogio.

Con la profundidad del argumento y la variedad de escenarios unido a todo lo anterior, el juego debería salirse, pero adolece de defectos importantes: la jugabilidad deja mucho que desear y no evoluciona demasiado aquel «The Journeyman Project», que sí era un gran juego para su época. Pero ya ha pasado tiempo desde entonces, y ya hay muchas aventuras específicas para Windows.

C.S.G.

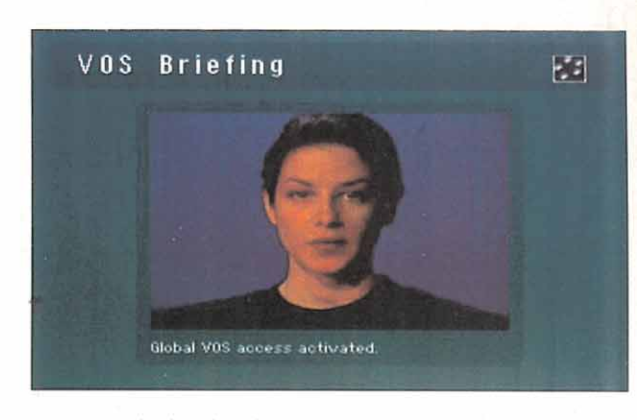
LO BUENO: ***Los decorados son tremendamente variados y numerosos, de gran riqueza gráfica, además de estar muy bien realizados. Con las animaciones pasa algo parecido. Bien por la traducción.***

81

LO MALO: ***La pantalla donde se materializa la acción del juego es demasiado pequeña; a estas alturas se echa de menos la pantalla completa, y el interface usado para el manejo es ciertamente anticuado.***

Defcon 5

Solo ante el peligro



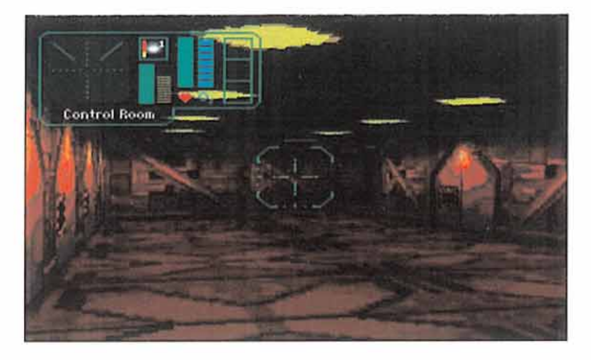
MILENIUM/ GT INTERACTIVE
Disponible: **PC CD-ROM, ESTRATEGIA**

Tras una temporada en la que la originalidad parece haber desaparecido, llega un programa tan extraño y novedoso como «Defcon 5».

Desde luego, no es muy habitual que nuestra misión sea la de encargado de mantenimiento de una mega-estación espacial de minerales. La futura historia nos contará que a principios del siglo XXIII el hombre ha logrado colonizar miles de planetas, y todos aquellos que no son habitables los utiliza como fuente suministradora de materias primas. Pero como la raza humana siempre ha temido encontrarse con extraterrestres, en las miles de colonias mineras diseminadas a lo largo del universo, la división de Armas de la Corporación Tyron ha instalado enormes y sofisticados sistemas de defensa automáticos. De esta forma, se pretendía garantizar la seguridad de todas las colonias con un coste mínimo de mantenimiento. Pero como han pasado los años y todavía no se ha producido contacto alguno con otras especies, se empieza a creer en la inutilidad de tan potentes sistemas de defensa. Se han recortado los presupuestos drásticamente, limitándose ese mantenimiento a una sóla persona. Y nosotros somos uno de esos ingenieros informáticos que, completamente solos y aislados, debemos ocuparnos de que todo funcione a la perfección.







Se nos ha encomendado una de las colonias más extensas y difíciles, la MRP-6F. Ocupa un enorme cráter bajo el cual están los mecanismos automáticos de extracción de minerales. Pero el problema más grave es que se encuentra en la frontera, justo donde comienza una galaxia inexplorada, por lo que es considerada de alto riesgo.

Entre las instalaciones hay kilómetros de distancia, por lo que nos desplazaremos por una red ferroviaria subterránea llamada LIMO. Hay que tener en cuenta que todo el complejo se diseñó para albergar a cien personas y ahora nosotros solos debemos hacernos cargo de todos los sistemas de una estación en estado de semi-abandono. Pero como ya habréis visto en películas como «Alien», contamos con la indispensable ayuda de una computadora madre, que en esta ocasión recibe el nombre de VOS. A través de sus terminales, situados en varios puntos de la estación, controlaremos y estableceremos el servicio automático de las funciones: sistema de defensa en alerta, recarga de las torretas, y muchas más actividades que nos mantendrán delante del monitor de programación la mayor parte del tiempo.

El resto de la acción, y siempre con perspectiva subjetiva, deberemos dedicarlo a la lucha desde las torretas o en el interior de la base, exploración para encontrar tarjetas que proporcionen mayores privilegios en el VOS, estudio y planificación de los sistemas, etc. Y siempre estaremos completamente solos, a excepción de los invasores, la computadora y los androides. Vamos, como Sean Connery en «Atmósfera Cero», seremos los protagonistas de un «Solo Ante el Peligro» espacial.

El concepto del juego no puede ser más atractivo, pues no tendremos ni un momento de descanso y la sensación de soledad que proporciona la inmensidad y automatización del complejo está excelentemente conseguida. No tanto se podría decir del entorno audiovisual, pues los gráficos y el sonido se limitan a cumplir, lo que ha impedido que un juego con una idea tan original y un desarrollo de la acción muy bien llevado a cabo se quede en muy bueno cuando podría haber sido una obra maestra de esas que siempre recordamos.

A.T.I.

LO BUENO: ***Originalidad a raudales, acciones muy diversas y la consecución de una atmósfera de tensión y soledad que multiplican la adicción hasta llevarla a límites insospechados.***

88

LO MALO: ***Mediona realización técnica. Seguramente estaríamos hablando del juego del año si se hubieran molestado en elaborar más los gráficos y aumentar los efectos de sonido.***

Philosoma

Acción en múltiples vistas




SONY
Disponible: PLAYSTATION
ARCADE











Tal vez no sea el mejor en su categoría, ni el más destacado gráficamente, ni tan siquiera el más novedoso, pero «Philosoma» muestra de forma bien clara la línea a seguir por los futuros shoot'em ups de naves para PSX. Pero es que además de esta importante cualidad, también sale muy bien parado en los demás aspectos que caracterizan a los juegos que pasan de notable.

El desarrollo seguido por «Philosoma» es el clásico de todo buen matamarcianos: acabar con todo lo que se menee a lo largo de cuatro fases con sus correspondientes bosses, más una con el enemigo final. Para ello contamos con 3 vidas, 5 continues y un escudo que soporta varios impactos. Eso además de las consabidas armas –de cuatro tipos–, que iremos optimizando, recogiendo y ampliando mediante objetos que soltaran los enemigos.

Hasta aquí todo normal; ahora viene lo bueno. Cada fase está dividida en un número variable de subfases que se desarrollan de forma distinta. A saber, mientras que unas son 2D con scroll horizontal o vertical dividido en planos que se mueven de forma simultánea, otras crean una agradable sensación 3D simulada. En éstas, aunque nos movemos sobre un plano bidimensional, los escenarios son 3D que avanzan hacia nosotros –o desde nosotros, ya que hay punto de vista tanto desde delante de la nave como desde detrás– en el estilo de «Total Eclipse» o «Novastorm». Además, hay subfases que transcurren en superficie –recordad «Viewpoint» de Neo-Geo– realizadas en perspectiva isométrica también multiscroll. Las transiciones entre una subfase y otra no son inmediatas, sino que se han aderezado con escenas cinemáticas de gran calidad que entretienen y dan una buena continuidad al juego, a la vez descanso a nuestros dedos.

Lo referente al control, nada que objetar, pues «Philosoma» es todo lo manejable y rápido que se espera de un juego de este tipo. Y esto ocurre en todas sus fases, aunque en alguna de las fases 3D por la perspectiva utilizada al venir los enemigos por detrás o por delante nuestro, haya algo de confusión. La jugabilidad tampoco pone pegas, pues al óptimo manejo y la variedad en el desarrollo de las fases se unen 3 niveles de dificultad, que lo ponen complicado, aunque el número de fases es elevado. Ante todo es muy divertido.

Tecnicamente, está por encima de programas similares de PlayStation, recibiendo un bien alto en cuanto al aspecto sonoro, claramente optimizable, y un sobresaliente en el gráfico, con escenarios muy atrayentes –sobre todo los 3D– y un buen empleo del render, aunque no todos los enemigos finales sean igual de espectaculares. Destacar igualmente las escenas cinemáticas y la posibilidad de grabar el desarrollo de una fase que hayamos terminado para visionarla después con total tranquilidad.

C.S.G.

LO BUENO: ***Con las múltiples vistas cubre prácticamente todas las modalidades imaginables de arcades de naves que existen, que se engloban formando parte de un solo juego.***

84

LO MALO: ***Habría sido el doble de bueno si se le hubiera incluido una opción para dos jugadores, o si los continues no nos colocaran al principio de la fase.***



En Castellano
9.900 Pts.*

Vuela como un experto y conoce la historia del apasionante mundo de la aviación.





En Castellano
9.900 Pts.*

Microsoft El Mundo de la Aviación.

Explora la historia, los personajes y la tecnología de la aviación.



El mítico Fokker DR. I de "El Barón Rojo".

Trae a tu PC toda la magia, el misterio y la pasión de la aviación. Explora la evolución de los aviones desde los bocetos de Leonardo da Vinci, conoce el desarrollo de las máquinas voladoras hasta los Boeing 777. Descubrirás fascinantes detalles de casi 400 modelos.

El Mundo de la Aviación de Microsoft es un Museo de la Aviación en casa. Conocerás los personajes que han convertido la aviación en lo que es hoy día. Toda esta información cobrará vida ante tus ojos con clips de vídeo, explicaciones habladas y sonidos reales, que te permitirán ser testigo de los momentos memorables de la Historia de la Aviación.

Microsoft Flight Simulator.

Aventura de vuelo con el máximo realismo.

Tanto si eres novato como si eres un experto piloto, con Microsoft Flight Simulator podrás volar de aeropuerto en aeropuerto alrededor del mundo, en las condiciones de un vuelo real. Acércate a una catarata, a una gran ciudad, o entra en una tormenta eléctrica. Nubes en 3D, visibilidad real, efectos de niebla. Planifica tú mismo las condiciones meteorológicas, los niveles de dificultad del vuelo y disfruta de paisajes urbanos mucho más complejos y definidos.


A los mandos de un avión casi "real".

Estos son algunos de los títulos que componen la Colección Microsoft Home, que transformará tu ordenador en una fuente dinámica de conocimientos y aventuras con una calidad técnica y visual garantizada por Microsoft. Su extensa variedad de títulos disponibles, en diskette y/o CD-ROM, la convierten en una extraordinaria fuente de interés para ti, así como para los demás miembros de tu familia.

¡DIVIERTETE!

CON LA FAMILIA DE ENTRETENIMIENTO DE MICROSOFT HOME.



Adquiéralo en:

BARCELONA. CASA DE SOFTWARE: (93) 410 62 69
MARKET SOFTWARE: (93) 318 85 08. **MADRID.** CDR: (91) 577 45 43
COMPUTER CASH & CARRY: (91) 411 51 13 - EI SYSTEM: (91) 468 05 15
FNAC CALLAO: (91) 595 61 05 - MASTER MADRID: (91) 577 85 23
TBC: (91) 562 10 02. **Y EN:** CADENA BEEP: (977) 30 91 00
FAMILY SOFTWARE: (91) 388 40 52 - JUMP: (902) 23 95 94 - KM TIENDAS: (93) 412 76 37 - LOGIC CONTROL: (900) 30 10 10 - VOBIS: (93) 419 18 86
TIENDAS CRISOL.
Y en todos los Centos Comerciales de **EL CORTE INGLES.**

MMA

Microsoft
¿HASTA DONDE QUIERES LLEGAR HOY?

Fotocopia o corta esta página, y envíala junto con tus datos personales a Microsoft Ibérica, S.R.L. Apartado de Correos 855 F.D. 28080 Madrid. RECIBIRAS UN REGALO.

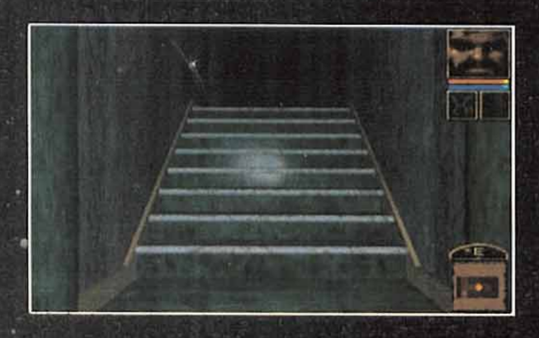
Para más información llame al **Teléfono de Atención al Cliente** (91) 804 00 96 ó Internet http://www.Microsoft.com/spain/

* Precio de Venta al Público estimado. I.V.A. incluido.

MaNiaCoS del CaLaBoZo

EN UN AGUJERO EN EL SUELO, VIVÍA UN SABIO. NO UN AGUJERO HÚMEDO, SUCIO, REPUGNANTE, CON RESTOS DE GUSANOS Y OLOR A FANGO, NI TAMPOCO UN AGUJERO SECO, DESNUDO Y ARENOSO, SIN NADA EN QUE SENTARSE O QUE COMER: ERA EL AGUJERO DE LOS MANIACOS DEL CALABOZO Y ESO SIGNIFICA...





Mucho trabajo. Y además, del poco envidiable. ¿Qué os parece este "marrón", por ejemplo? Eres la última esperanza de un reino desesperado en que las hordas del mal están a punto de cubrir todo el territorio: tú tienes que transportarte a la mitad de sus líneas y ver si hay forma de derrotar al malvado general que las comanda. Si te apetece, ve a la tienda y cómprate «Anvil of Dawn».

Pero la oferta más apetecible y reciente del momento se completa con otros cuatro títulos de gran calidad: «StoneKeep», «Dungeon Master II», «Entomorph» y «Thunderscape». De ellos hay mucho de qué hablar, sin olvidar a la gran estrella del momento que sigue siendo «Lands of Lore». ¡Cuidado que resulta difícil de derrotar la tal Scotia! Ni a los Ultima o los Might and Magic. Vamos, que tenemos un agujero sin restos de gusanos, pero sí con mucha historia que contar.

¿Os parece que empecemos?

OTROS MANIACOS

Raúl Doblas escribe desde Yodhart –o sea, desde Getafe en Madrid–, y nos cuenta su triste historia. Ha despertado hace 20 años tras un sueño de más de 13.000 millones de años, al que se vio sometido tras enfrentarse al poder del megadios Zhest... –lo que hacen algunos para no tener que madrugar durante una temporadita–. El caso es que nos plantea su problema en **«Lands of Lore»**, y menos mal que no dice que le quita el sueño.

Para variar, está atascado en las Minas Urbish, y sin poder atravesar Opinwood. Peor aún, no ha pasado, prácticamente, de las oficinas, ya que no puede abrir la primera puerta de las minas. Tranquilo, que es fácil. Todas tus incógnitas se irán resolviendo si abres esa puerta que queda a la izquierda. El único truco para hacer esto es que debes cerrar primero la que atraviesas para alcanzarla. Muy parecido a los sistemas de seguridad que usan muchos bancos en su entrada.

Pero Raúl tiene más cosas que plantear, como cuándo se hará un JDR sobre Conan o con sentido del humor al estilo Pratchett –«MundoDisco»–, o un JDR en que controlemos a la parte maligna –"¿no son juegos de rol?, pues que nos dejen escoger entre salvar un mundo o intentar destruirlo"–. Como veis, son todas cuestiones interesantes. También propone la idea de un apartado –la rolteca– en que se indicaran cada mes distintos JDRs de los clásicos, con su calidad, precio y lugar de adquisición. Se estudiará la posibilidad, y son bienvenidas las opiniones del resto del foro sobre el tema.

Termino diciendo dos cosas: primero, los puntos de Raúl fueron íntegramente a «Lands of Lore»; segundo, Yodhart no quiere decir Getafe sino lunes. Disculpad las molestias.

Atención, que Pepe, desde Granada, ha subido algo "caliente" al púlpito. Sus iras se concentran en **«Dungeon Master II»**, del que se pregunta si no se habrá comprado una versión descafeinada sin saberlo. "Es sencillísimo, es incapaz de "sorprender" o asustar cuando doblas la esquina de un pasillo y carece de atmósfera", dice el gachó.

El problema es que Pepe es un veterano en nuestro mundillo y, como buen maniaco, pudo disfrutar en su día de «Dungeon Master»: "ha sido el único juego de mazmorras que poseía atmósfera". Permitidme que tome la palabra, como maniaco veterano que también soy. «Dungeon Master» es un juego –no sólo un JDR– irrepetible, un hito y una revolución. Como dice Pepe, su atmósfera es muy difícil de igualar.

Con estos precedentes, si esperabas que «Dungeon Master II» pudiera suponer ahora lo que su antecesor, hay que reconocer que no se lo ponías fácil. No obstante, incorpora algún elemento nuevo, aunque no revolucionario. Pero no puedo estar de acuerdo en que es sencillísimo, ya que hay zonas de gran dificultad de atravesar –por ejemplo, la entrada al castillo o el laberinto en que el enanito se dedica a bombardearte con bolas de fuego–; aunque sí confieso que me pareció algo corto en extensión.

Pero Pepe también ve puntos positivos: las tiendas y los objetos. Y da algún truco: para obtener experiencia y dinero a manta recomienda irse a la zona de los gigantes con hachas e ir matándolos y haciendo que aparezcan: así obtenemos experiencia. Si recogemos sus hachas y las vendemos, también obtendremos dinero. Y su discurso termina con una máxima con que comulgo: "El juego es muy bonito, pero es ni sombra de lo que fue «Dungeon Master» original, clásico entre clásicos". Dicho lo cual, animo a todos los maniacos que no podrán disfrutar del aquél, a que al menos gocen de éste.

«Stone Keep» no tiene que borrar viejos recuerdos, por lo que su disfrute es más fácilmente extendible a los veteranos. Desde Fuenlabrada nos llega una misiva anónima con respuestas sobre «Stone Keep». Bueno, también hay preguntas..., pero ya sabéis la norma de no tratar anónimos en esta sección. Demos, eso sí, las soluciones para beneficio de la congregación. Las flores que se necesitan para invocar a la reina de las hadas son las llamadas "primrose", que además son las más comunes. Para hacer desaparecer la estatua del pato en "The Pits" hay que usar el hechizo "Quack" que te dan los duendes cuando has aguantado repetidas veces sus canciones. Por cierto, que merece la pena oírlas: éste es uno de los momentos más divertidos, originales y cuidados de toda la aventura.

Más respuestas: para salir de la Gate of Ancients, hay que usar el Orb de Safrinni, que nos permite volar, debajo de un agujero que está más o menos en el centro de The Pits. Casualmente, el único por el que no habréis podido caer. Pues muy agradecido, señor anónimo. Me da la impresión de que no tardaremos en conocer tu nombre.

La siguiente intervención puede herir la sensibilidad de los espectadores. Es a cargo de Ricardo Delgado, de Sant Feliu de Guíxols (Gerona) y tiene unos comentarios algo subidos de tono. Comienza hablando del "JDR más cojonudo que ha pasado por mi disco duro, que es **«Ultima VII: The Black Gate»**, en que puedes hacer de todo: comer en posadas y tomarte una birra con los colegas del grupo y hasta echar un... de vez en cuando".

Y sigue: "la mierda también vale pelas" comentar, refiriéndose a **«Ishar»**. **«Lands of Lore»** le pareció "guapo guapo" aunque no tan "chungo" como **«Veil of Darkness»**. Los **«Eye of the Beholder»** le parecieron chulos, "aunque con tanto terreno les podían haber puesto automapa, macho". **«Anvil of Dawn»** le parece "bastante legal, si eres sordo"; da la impresión de que Ricardo ha disfrutado bastante con el doblaje. De **«Cobra Mission»** "mejor me callo, aunque los gráficos de las tías en bolas estaban bien".

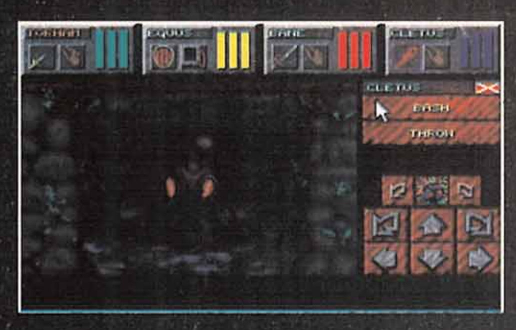
Basta ya de opiniones, que también hay una pregunta, sin duda digna de consideración viniendo de alguien con tanta experiencia. Se refiere a **«Serpent Isle»**, y es "un problemón más frustrante que ligar con una tía y descubrir que tiene nabo". Francamente, no entiendo esta terminología que usáis los mortales. Al grano: Ricardo está cerca del final, pero le falta encontrar el peine de la belleza, que le pide Lady Yelinda para permitirle el acceso a la armadura de la serpiente. Si algún maniaco sabe de su paradero, Ricardo le estará enormemente agradecido y "me tomaré un cubata a su salud". Espero que el estilo descriptivo de nuestro cofrade no suponga obstáculos para la colaboración de ningún miembro. Por supuesto, los votos de Ricardo van 4 para «Ultima VII: The Black Gate» y los otros 2 para «Serpent Isle».

Y con tan amena y descarada intervención vamos a dar por concluido el debate, si os parece. Pero, ¿cómo?, ¿osáis oponeros a mi voluntad? Sí, ya veo que no estáis de acuerdo en que concluya. A ver si se me ocurre alguna solución... Ya lo tengo: os dejo con la Calabozolista y os prometo que habrá el próximo mes, más.

Ferhergón

NOTA IMPORTANTE: Para participar en esta sección sólo tenéis que mandarnos una carta a la siguiente dirección:
MICROMANÍA, C/CIRUELOS 4, 28700
SAN SEBASTIÁN DE LOS REYES, MADRID.
No olvidéis indicar en el sobre la reseña MANIACOS DEL CALABOZO









Apenas hay variaciones respecto a los cinco elegidos hace un mes. Conforme la calidad se va instalando en nuestro podium, los sube-y-baja que antes tanto abundaban van teniendo más difícil colarse.

Por ejemplo, «Anvil of Dawn» y «Dungeon Master II» parecen haber conseguido ya una cierta continuidad, a poco de su publicación, a ver quién los mueve. Claro, de «Lands of Lore», no se me ocurre nada nuevo que decir: lleva ni se sabe en nuestro número 1. Está a punto de alcanzar al líder histórico de nuestra lista: «Shadowlands».

Y los Ultima también parecen cómodos en sus dos puestecitos. Pero en el podium han de entrar próximamente «Entomorph» y «Stone Keep». ¿Quién cederá su puesto?

LISTA DE CLASIFICACIÓN PARCIAL:

1.- Lands of Lore
2.- Ultima VII: The Black Gate
3.- Anvil of Dawn
4.- Dungeon Master II: Legend of Skullkeep
5.- Ultima VII: Serpent Isle



TODO EL FÚTBOL D

CON LA EUROCOPA ENCIMA, Y LAS OLIMPIADAS A LA VUELTA DE LA ESQUINA, LAS COMPAÑÍAS DE SOFTWARE RESPONDEN, COMO HA OCURRIDO HASTA AHORA, PREPARANDO Y LANZANDO EN ESTAS FECHAS UNA PEQUEÑA AVALANCHA DE SIMULADORES Y ARCADES DEDICADOS A LA MAYOR GLORIA DEL DEPORTE REY. EL FÚTBOL SIGUE SIENDO, POR MUCHO QUE OTRAS DISCIPLINAS EMPUJEN CON FUERZA, EL NÚMERO UNO EN EL MUNDO DE LOS DEPORTES A NIVEL MUNDIAL.

ESTO NO ES MÁS QUE UN PEQUEÑO REPASO A LO MEJOR QUE AHORA TENEMOS, A LO QUE NOS ESTÁ LLEGANDO, Y A LO QUE PODREMOS DISFRUTAR EN LOS PRÓXIMOS MESES. Y, LO MÁS CURIOSO, COMPROBAR CÓMO SE ESTÁ DANDO EN MUCHOS TÍTULOS UNA INCLINACIÓN CADA VEZ MÁS ACUSADA HACIA EL ASPECTO ESTRATÉGICO, LO QUE FAVORECE UN MAYOR REALISMO DE LOS PROGRAMAS.

PASAD, LEED Y DEDICID CUÁL ES EL QUE MÁS OS CONVENCE, O EL QUE CREÉIS QUE MEJOR SATISFARÁ VUESTRAS EXIGENCIAS, AUNQUE, ESO SÍ, PARA LA MAYORÍA AÚN HABRÁ QUE ESPERAR UN POCO.







EURO 96

GREMLIN INTERACTIVE
En preparación: PC CD-ROM, PLAYSTATION

A LA EUROCOPA SIN SALIR DE CASA

Gremlin salta al terreno de juego con el respaldo de la comisión organizativa de la Eurocopa 96 y con la obligación de seguir dejando muy alto el listón que se han impuesto en su serie Actua Sports. «Euro 96» es una herencia directa de «Actua Soccer». Seguirán estando presentes las animaciones de los jugadores realizadas con motion capture, los modelos 3D de los mismos realizados alta resolución, y la gran jugabilidad que auparon a «Actua Soccer».

Pero el esfuerzo añadido realizado sobre «Euro 96» se va a notar. Se rediseñarán los modelos de los jugadores y se duplicarán las frames de motion capture empleadas, con el consiguiente incremento de realismo. «Euro 96» incluirá réplicas 3D de los estadios reales donde se celebrará la Eurocopa. El engine True3D será el responsable de que nos sintamos como si jugáramos en o Wembley.

Se hará especial hincapié en las rutinas de Inteligencia Artificial de los jugadores que conferirán particulares cualidades a cada uno de ellos y una forma de juego espécifica a sus correspondientes equipos –tomados de los modelos reales–, lo que hará que cada partido sea distinto al anterior. Las expulsiones y las lesiones podrán dejarnos con menos de once hombres en el campo. De todo lo dicho se desprende que la ambientación va a ser total, incluyéndose además más de 30.000 palabras de diálogo digitalizado de Barry Davis, comentarista de la BBC.

EUROMANAGER 96

RW SOFTWARE/TEAM 17
En preparación: PC CD-ROM (WINDOWS 95), MAC CD-ROM

ENTRENADOR DEL AÑO

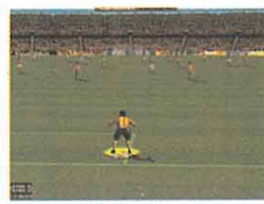
Los juegos que nos ponen en la piel del manager de un club de fútbol no son nada nuevo. Aunque ahora están empezando a popularizarse mucho en nuestro país. Pero en UK llevan mucho tiempo –desde los 8 bits– causando furor títulos como «Premier Manager» o «Football Manager». Os sorprendería saber la cantidad de ellos que hay, el número de continuaciones hechas y las cifras de ventas que tienen en las islas estos programas. Y seguro que esta tendencia se va a mantener con «Euromanager 96» de Team 17.

El ser el juego de fútbol en su modalidad manager de la Eurocopa no le va a garantizar el éxito, aunque probablemente le ayude. Se bastará para atraer a los incondicionales con sus características, en las que destacan los 400 clubes de 16 países europeos representados por 12.000 jugadores con todos sus datos estadísticos hasta la fecha. El juego incluirá los antecedentes de esos clubes en los últimos 5 años. Como veis, la documentación será una parte importante de «Euromanager 96». Y estará en varios idiomas: inglés, francés, alemán, italiano y español–. La facilidad de manejo y los suficientes elementos, son otras de las cualidades que, según Team 17, va a gozar «Euromanager 96».

«Euromanager 96» pondrá en nuestras manos todos los aspectos tácticos, estratégicos y financieros del club, permitiéndonos competir contra la máquina o con hasta otros tres jugadores. Además, planteará la resolución de determinadas "misiones" o la dirección del club. No se le puede pedir más a una simulación semejante.

FIFA SOCCER 96

EA SPORTS
Disponible: PC CD-ROM, PLAYSTATION, SATURN, SEGA 32X, MEGA DRIVE, SUPER NINTENDO





Su solo nombre ya es emblemático en cuanto a simuladores de fútbol se refiere. La saga «FIFA Soccer», sublimada con la edición del 96, cuenta probablemente con mayor número de seguidores que cualquier otro programa similar. EA Sports ha puesto todo su empeño en darnos siempre el mejor fútbol en prácticamente todos los formatos de máquinas que existen en la actualidad.

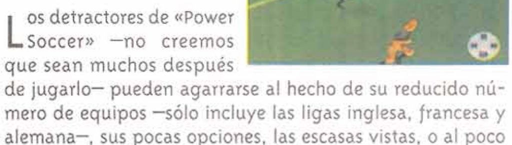
«FIFA Soccer 96» incorpora mejoras, hasta el momento de su lanzamiento, nunca vistas en un juego de fútbol. El concepto de Virtual Stadium recrea en nuestra pantalla todo el ambiente y parafernalia que se dan cita en un estadio de fútbol real, realizado enteramente en 3D. Gracias a esto las múltiples vistas que tenemos de la acción dan siempre la máxima sensación de fútbol total, complementada con comentarios hablados de las jugadas, efectos sonoros y la mayor calidad gráfica. Porque también en esto último destaca «FIFA 96» con sus gráficos realizados a partir de diseños en Silicon Graphics y posteriormente convertidos a cada plataforma. Sin olvidar las animaciones, poco menos que minuciosas, de los movimientos de los jugadores, capaces de realizar con precisión y belleza visual cualquier jugada. El simple fútbol se convierte en un espectáculo televisivo.

Pero no nos olvidemos del aspecto documental que engloba más de trescientos equipos de ligas nacionales de todo el mundo, con sus más de 4.000 jugadores representados por sus nombres reales. Ni su gran jugabilidad una vez que se le coge el punto al manejo. Ni que «FIFA 96» es toda una autoridad en cuanto a simulación futbolística, ya que extracta todos los aspectos de este deporte juntándolos en un sólo juego que no desmerece en ningún aspecto.

(COMENTADO EN MICROMANÍA No. 10. 94%)

ADIDAS POWER SOCCER

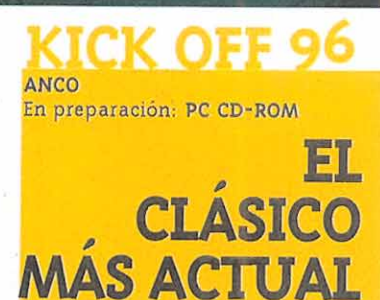
PSYGNOSIS
Disponible: PLAYSTATION



Los detractores de «Power Soccer» —no creemos que sean muchos después de jugarlo— pueden agarrarse al hecho de su reducido número de equipos —sólo incluye las ligas inglesa, francesa y alemana—, sus pocas opciones, las escasas vistas, o al poco nivel que alcanza en cuanto a simulación se trata.

Pero eso solo son ganas de defender a sus competidores, porque y aunque las comparaciones siempre son odiosas, en lo que se refiere a los aspectos más importantes de un





KICK OFF 96

ANCO
En preparación: PC CD-ROM

EL CLÁSICO MÁS ACTUAL

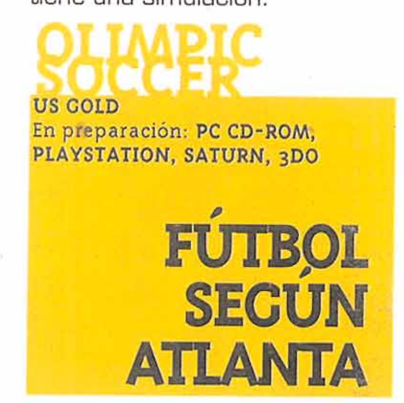
Seguro que muchos, sino la mayoría, recordáis «Kick Off», aquella recreativa de fútbol en la que se veía el terreno de juego desde arriba y que se constituyó en un éxito tremendo de popularidad durante mucho tiempo. Pues bien, su espíritu se ha perpetuado a lo largo de los años con juegos de más o menos éxito hasta llegar a la actualidad con «Kick Off 96» que pretende ser el último grito en arcades de fútbol. Y también en simuladores.

Porque «Kick Off 96» va a ser un juego a la altura de las circunstancias actuales, para intentar codearse con los competidores. Y por eso va a tocar todas las modalidades posibles: arcade, simulación y algunos toques de manager, con acceso a la compra/venta de jugadores y a la modificación sobre las tácticas. Sobre el papel no le faltará de nada, ya que incluirá más de 15.000 jugadores reales pertenecientes a 750 clubs de fútbol de Europa, además de 49 selecciones nacionales. Cada una estará formada por 25 jugadores. Como podremos jugar ligas, copas y amistosos con esos equipos, además de crear nuestro "dream team", la variedad estará de sobra asegurada. Cada jugador tendrá trece diferentes características y atributos que condicionarán su actitud en el terreno de juego, probablemente adecuadas a las cualidades reales de cada uno de ellos.

Además, cada equipo tendrá un estilo de juego propio, con sus tácticas y jugadas predefinidas. El programa nos permitirá variar el comportamiento de los jugadores como bloque, escogiendo entre cuatro distintos tipos de pase: hacia adelante, en diagonal, hacia atrás y de una a otra banda. Habrá dos niveles de dificultad para dar el mejor gameplay a novatos y expertos.

El terreno de juego va a ser 3D, con cuatro vistas de cámara; y para los más nostálgicos se incluirá también la vista superior tradicional de «Kick Off». La visión del campo será lo más amplia posible, provocando que el tamaño de los jugadores no sea elevado y se evite el uso de zooms. Se intentará primar la jugabilidad, por lo que no habrá giros de cámara para evitar confusión, el control de los jugadores se hará lo más sencillo posible, y la modalidad arcade proporcionará un juego rápido. El realismo y el espectáculo tampoco faltarán, pues las más de 8.000 frames de animación con que se ha dotado a los jugadores les dan para hacer todo tipo de virguerías futbolísticas.

Lo seguro es que no nos aburriremos, pues «Kick Off 96» promete acción continua; toda la adicción de un arcade sin prescindir de las posibilidades que tiene una simulación.



OLIMPIC SOCCER

US GOLD
En preparación: PC CD-ROM, PLAYSTATION, SATURN, 3DO

FÚTBOL SEGÚN ATLANTA

Nuevamente, US Gold se ha visto designada por el comité organizador de una olimpiada para realizar la versión informática oficial de los juegos, aunque en esta ocasión ha sido por partida doble, al realizar además de «Olympic Games», otro programa dedicado al deporte rey, «Olympic Soccer», con el que pretenden superar todas sus anteriores producciones, y en el que se ha empleado la tecnología más vanguardista. Podría ser, sin embargo, algo precipitado afirmar que «Olympic Soccer» se va a convertir en el mejor juego de fútbol existente.







juego, «Power Soccer» no tiene rival. Ante todo, es el juego de fútbol de concepción "moderna" con su 3D, sus gráficos de luxe y sus parámetros hiper realistas, que participa de la esencia súper jugable del gran «Sensible Soccer». Es, por tanto, el arcade de fútbol más jugable que podemos disfrutar en PlayStation. También el que más realismo y naturalidad consigue en las animaciones de los jugadores, por el empleo de las consabidas técnicas motion capture. El manejo del juego es impecable en todos los aspectos, muy agradable en cuanto a las vistas empleadas, y con cualidades al jugar que nos harán disfrutar del fútbol que podemos desarrollar. A lo rápido que nos hacemos con el control hay que sumar la facilidad para realizar jugadas y la gran variedad de tics futbolísticos con que se ha dotado a los jugadores. Disfrutaremos con nuestras virguerías, ya que con «Power Soocer» se busca el lado más divertido del fútbol, sin descuidar en ningún momento el espectáculo ni la brillantez estética, que también la tiene.

(COMENTADO EN MICROMANÍA No. 16. 91%)

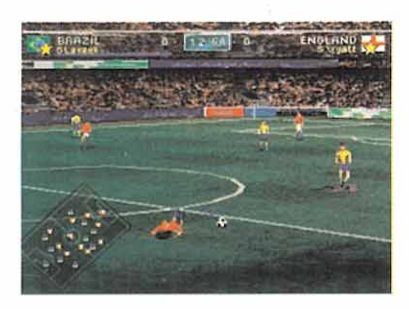
ACTUA SOCCER

ACTUA SPORTS/GREMLIN
Disponible: PC CD-ROM, PLAYSTATION

Cuando parecía que EA Sports y su «FIFA 96» iban a barrer en el género sin encontrarse con el menor problema, saltó la liebre con Actua Sports y «Actua Soccer». ¿Qué ocurrió entonces? Ni más ni menos que, en más de un aspecto, no sólo el juego de Electronic Arts se las vio y deseo para vencer a «Actua», sino que se veía superado claramente por éste. Como hacer comparativas —odiosas, al fin y al cabo, aunque a veces necesarias— no es ahora la cuestión, simplemente tratemos de recordar a «Actua Soccer» como el gran juego que es.

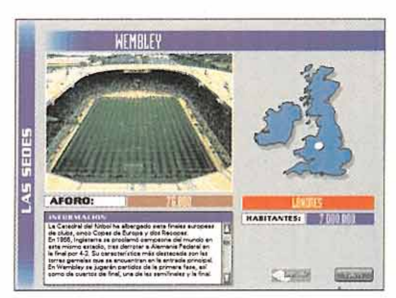
Un programa capaz de plantear un entorno 3D tan perfecto como atractivo gráficamente, usando resolución SVGA en el PC, con un texture mapping brutal, una jugabilidad extrema y unas virguerías técnicas asombrosas no puede dejar indiferente. Pero, claro, todo esto tiene un coste elevado en los temidos requisitos de hardware. Para sacar todo el jugo de «Actua Soccer» se precisa un equipo realmente poderoso... o sacrificar todo lo relacionado con detalle gráfico y resolución, con resultados que aun no influyendo en el juego, no hacen justicia a lo que es el programa, en absoluto.

Arcade, ante todo y sobre todo, pero sin dejar de lado estrategia ni —por supuesto— realismo en la simulación, «Actua Soccer» es, actualmente, uno de los mejores programas de fútbol que se pueden encontrar. Eso sí, para los más puntillosos, aclaremos que se basa en selecciones nacionales de todo el mundo, y no en clubes concretos, con lo que nadie









Desde luego, los números impresionan. Veamos algunos: treinta y dos equipos en competición, dos o tres modalidades de juego –según versiones–, hasta cuatro usuarios simultáneos, dieciocho perspectivas de cámara distintas, hasta veinte animaciones distintas para jugador, un minuto completo de repetición de las jugadas más interesantes... Todo eso no está nada mal, desde luego, pero ¿y la jugabilidad?

El aspecto más relevante en este género no siempre resulta tan elevado como se promete, pero si en «Olympic Soccer» se tienen en cuenta declaraciones como "cada una de las dieciocho vistas permite una jugabilidad total. No queríamos que, como en otros programas, sólo una fuera útil, y las otras pura decoración" –Rod Mack, programador–, puede que sí lo sea.

La apuesta pretende ser fuerte, eso está claro. La cuestión es conseguir calidad visual y permitir, al mismo tiempo, que el usuario no se encuentre simplemente con unas bonitas imágenes en movimiento, sino que pueda disfrutar con el fútbol. "Obviamente, –los jugadores– hacen los mismos movimientos que en otros programas, pero lo que hemos hecho ha sido aumentar su número y mejorarlos todo lo posible", afirma Giles Park –programador–, "así ponemos a disposición de los usuarios secuencias que sean fácilmente ejecutables, y no precisen de extrañas combinaciones de botones."

OK. Todo parece perfecto, pero es que como colofón, US Gold ha conseguido que todo aquello se ejecute a una velocidad de vértigo, con animaciones que alcanzan una tasa cercana a los 40 fotogramas por segundo –tengamos en cuenta que, a partir de 18 fps, el ojo humano interpreta una secuencia como movimiento real–. Quizá sea demasiado prematuro considerar a «Olympic Soccer» como excelente, pero por ahí pueden ir los tiros...

SELECCIÓN ESPAÑOLA EUROCOPA 96

DINAMIC MULTIMEDIA
En preparación: PC

EUROPA, ESPAÑA

De un tiempo a esta parte, Dinamic Multimedia ha desarrollado una febril actividad, para tener a punto en las fechas oportunas sus dos nuevos proyectos: «PC Basket 4.0» y «Selección Española Eurocopa 96». De este último presentamos un avance de lo que se podría interpretar la versión "internacional" de su conocido «PC Fútbol», pero con variadas e interesantes novedades.

A grandes rasgos, la primera aproximación nos lleva a interpretar el programa como un soft casi idéntico en su estructura a la última versión de «PC Fútbol». Sin embargo, la importancia de la Eurocopa 96 ha llevado a Dinamic a la decisión de alterar algunas de las más importantes opciones y a variar radicalmente la simulación.

En este último apartado, nos encontraremos con nuevos escenarios y estadios, diseñados a imagen y semejanza de la arquitectura que poseen los campos británicos, en los que se disputarán los partidosdel torneo.

Por otro lado, en cuanto a animaciones y gráficos, se han incluido modificaciones respecto a «PC Fútbol», que convertirán a «Selección...» en un programa independiente, pero conocido para los usuarios de aquél.

Lo que cambiará son todos los contenidos de la base de datos, equipos, naciones, historia, etc., pero se mantendrán las opciones de juego e interacción.

Lo que sí es importante resaltar es que «Selección Española» favorecerá a los usuarios registrados con las actualizaciones pertinentes, al término del campeonato, disponibles en disquete o vía InfoFútbol, para completar la base de datos con los resultados reales de la competición.

Ciertas variaciones en animaciones acompañarán al renovado diseño gráfico respecto a anteriores producciones.

Todo esto lo podremos ver dentro de muy poco tiempo –casi, casi cuando aparezca este número de la revista–.

STRIKER 96

RAGE/WARNER
Disponible: PLAYSTATION, SATURN
En preparación: PC CD-ROM

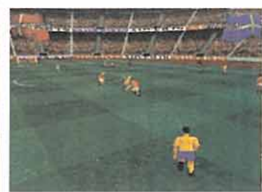
EL FÚTBOL MÁS RÁPIDO

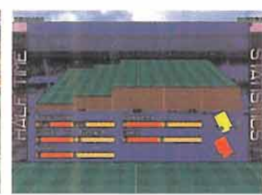
Está visto que en esto de los programas deportivos, y más en concreto los de fútbol, hay busque fichas personalizadas y detalles múltiples de jugadores ni equipos. Sólo tácticas, fútbol y diversión.

Es decir, todo lo que se le debe exigir a un juego de estas peculiares características.

(COMENTADO EN MICROMANÍA No. 12. 91%)







VIP SOCCER

ARC DEVELOPMENTS/VIRGIN
En preparación: PC CD-ROM

Cuando un programa tiene éxito, un programa de fútbol, como «FIFA 96», por ejemplo, lo más normal del mundo a estas alturas es que surjan decenas de clones, como los caracoles tras una tarde de lluvia, que imiten sus mejores cualidades, en un intento por obtener, si no un éxito similar, al menos lo más aproximado. Pero no es menos cierto que existen alumnos aventajados que no se limitan a aprovechar el tirón, sino que intentan ofrecer algo nuevo.

Así, a priori, al menos, es lo que Virgin quiere ofrecer para un futuro con «VIP Soccer», del que se van conociendo las noticias con cuentagotas –esperemos que éste no sea otro título de esos que luego sufren durante meses y meses una oscuridad informativa total, por parte de algunas compañías–, pero cuyas primerísimas escenas ya demuestran una clara vocación de triunfador.

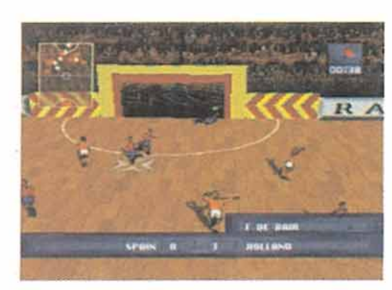
Si bien es cierto que en estos instantes está aún bastante "crudo", y debe madurar enormemente en ciertos detalles, el hecho de utilizar resolución SVGA, múltiples cámaras, tres dimensiones, etc., ya deja entrever que «VIP Soccer» puede ser algo bastante grande. Pero claro, Virgin no debería dormirse en los laureles porque el resto de las "majors" del software se encuentra en pleno desarrollo de títulos tan buenos o mejores como los que hoy se encuentran en el mercado, hablando siempre a partir de un mínimo de calidad técnica. Así que, señores, no lo dejen para más tarde.

FIFA 97

EA SPORTS
En preparación: PC CD-ROM, NINTENDO 64, PLAYSTATION, SATURN

Hasta finales de año no se podrá disfrutar del espectáculo más intenso que EA Sports ha preparado del deporte rey, en toda su historia. Y, ya que, por ahora, se niega cualquier información a la prensa respecto al desarrollo del juego, sus nuevas características, opciones, y demás, pongámonos a fabular y especular sobre las mismas.

Supongamos que, a partir de un Pentium y sin obligatoriedad de tarjetas aceleradoras, comenzamos nuestras peticiones.





unas series más o menos asentadas y popularizadas que año tras año nos sorprenden con una nueva versión de su juego. El de Warner Interactive, desarrollado por Rage Software, es «Striker», de cuya revisión de este año ya hay en el mercado versiones para Saturn y PlayStation, mientras que la de PC CD-ROM se espera para después del verano, pues se le están dando los últimos retoques. Ante todo, «Striker 96» promete mucha acción, y tanto en sus modalidades arcade como simulador, un fútbol rápido y espectacular. Pero además divertido, dotado de un manejo cómodo, pero que no limitará las jugadas ni las acciones que podemos llevar a cabo, la mayoría de las del fútbol real: varios tipos de pases, control con el cuerpo y con los pies, remates de cabeza, despejes, chilenas, etc. Los jugadores intentarán parecerse lo más posible a los reales y por ello estarán dotados de atributos físicos y tendrán total libertad para hacer y deshacer en el terreno de juego, pudiendo chocar entre ellos, hacerse faltas o darse empujones. El juego se reservará para sí mismo el control de los porteros, incluido el nuestro, para que el nivel de competición y dificultad sea lo más ajustado.

Los equipos incluidos en «Striker 96» van a ser 60 selecciones nacionales con las que jugar campeonatos –ligas, copas– o partidos amistosos. También estarán presentes las condiciones atmosféricas que condicionarán el tipo de terreno y por tanto la forma de jugar. Y, por supuesto, fiel a la tradición «Striker», seguirá habiendo partidos indoor con sus peculiaridades.

Los factores ambientales, que dotan además de realismo, serán también abundantes. Los equipos saldrán al terreno de juego y calentarán previamente al partido, sonarán los himnos nacionales cuando formen en alineación, los jugadores harán gestos de alegría al marcar, el público no parará de animar, etc. También habrá repeticiones, siete diferentes vistas de cámara, comentarios hablados, FMV de partidos de TV, opción para jugar contra otros jugadores, posiblemente más de uno. Pero por lo que se va a destacar cuando lo tengamos en nuestro PC, es por ser muy divertido. Por lo menos eso es lo que pensamos a la vista de las versiones que hay por ahora.

Bien, quizá sería deseable que los jugadores pasaran a ser –realmente– modelos renderizados que cumplieran las siguientes características: escalados que no deriven en pixelización –el pixel ataca de nuevo– y unas animaciones más suaves y naturales que las vistas hasta hoy en cualquier programa –lo que implicaría un mayor número de fotogramas, claro está–. Al menos, en cantidad, no nos hemos excedido. Pero claro, esto hay que acompañarlo con algo de calidad similar.

Por ejemplo, pidamos que «FIFA 97» no confunda la velocidad en el seguimiento de la acción, al cambiar de cámara y perspectiva –que debería ser, ante todo, precisa y suave–, con un vaivén de zooms y travellings, que suelen acabar en brusquedad en las transiciones, al querer centrarse en el balón, en lugar de en un área concreta. Esto implica que para los personajes en juego, y el programa en todas sus facetas, tendría que optimizarse los algoritmos de inteligencia artificial –por pedir, que no quede–.

Más cosas. Bueno, tal vez que el detalle gráfico tampoco se confunda con una obligatoriedad de "a mayor resolución de pantalla, mejores resultados", lo que no es mentira, pero sí una verdad a medias, que suelen ser las peores. El detalle –en texturas, diseño, etc.– mejora con una mayor resolución, pero sólo si se usan técnicas adecuadas –lo que resulta bastante complicado si no se trabaja con arquitecturas avanzadas, como RISC en estado puro, pero en fin, no pidamos milagros– que eviten, por ejemplo, que nos coma un pixel cuando se nos acerca un gráfico a la cara.

Y bueno, por pedir, podríamos seguir, pero a lo mejor con esto ya basta, por ahora. Claro que, cuando «FIFA 97» esté más cerca de nosotros, a lo mejor ya no soñamos, sino que disfrutamos de una realidad de ensueño, que es muy distinto.

PRESID

CHAMPIONSHIP MANAGER 2

RADIO FÚTBOL FM

DE «CHAMPIONSHIP MANAGER II» A «PRESIDENTE». UN CAMBIO DE NOMBRE QUE APARENTA CAPRICHOSIDAD, PERO QUE OCULTA TODA UNA DECLARACIÓN DE INTENCIONES EN UNA PIEZA DE SOFT ESPECIALMENTE CUIDADA EN SU PROCESO DE TRADUCCIÓN A NUESTRO IDIOMA, Y QUE PRESENTA AL DEPORTE REY DESDE UNA PERSPECTIVA NADA HABITUAL: LA ESTRATEGIA PURA.

De «Championship Manager II» a «Presidente». Un cambio de nombre que aparenta caprichosidad, pero que oculta toda una declaración de intenciones en una pieza de soft especialmente cuidada en su proceso de traducción a nuestro idioma, y que presenta al deporte rey desde una perspectiva nada habitual: la estrategia.

«Presidente», es un programa que no ofrece, ni lo pretende, la más mínima secuencia, animación..., relacionada con cualquier detalle arcade.

La original concepción del programa se basa en decisiones bastante simples en su esencia, pero que deben ser vigiladas constantemente durante todo el desarrollo del juego, consistente en llevar durante toda una liga, copa o torneo internacional al equipo de nuestros amores, si es posible, hasta la victoria final.





ENTE

DOMARK
Disponible: **PC CD-ROM**



Los diferentes clubes que participan en el desarrollo de «Presidente» son los reales de la primera y segunda división española, así como todos sus integrantes. De hecho, todo el juego, desde la intro hasta el más mínimo detalle, está traducido y adaptado, no sólo en el idioma, sino en estructura y desarrollo, a la particularidad del fútbol español. Esa es, por un lado, la gran baza de «Presidente» para resultar atractivo al usuario. Pero, ¿se ha hecho esto todo lo bien que sería deseable? Lo veremos más adelante.

Intentemos entrar en el juego, dejando –de momento– de lado lo relacionado con el fútbol español. Por una parte, lo primero que hay que decir es que «Presidente» no resulta en absoluto complejo de manejar, ya que las decisiones a tener en cuenta no son muchas, aunque sean interdependientes para la consecución de óptimos resultados. Por tanto, se puede considerar muy apto para usuarios noveles en el género.

El segundo punto importante es recalcar el dato de que no hay nada que tenga que ver con un partido de fútbol, si nos referimos a ello en un sentido de entretenimiento arcade. Jamás jugaremos. Sólo tomaremos decisiones.

Una vez aclarado esto, vayamos con el tema del idioma. El producto se ha localizado íntegramente, hasta el punto de incluir comentarios hablados durante el desarrollo simulado del partido, para los que ha prestado su voz Emilio García Carrascosa, conocido profesional en el ámbito periodístico deportivo. Los monólogos se han adaptado en forma de módulos de audio, de modo que según lo que el ordenador interprete que está sucediendo en el partido en base a las decisiones, se escuchan módulos acoplados para obtener frases coherentes. Al tiempo, unas breves frases aparecen en pantalla para acompañar a los efectos sonoros.

Pero claro, el problema está en que estos textos no poseen una excesiva calidad en la traducción –algunos ejemplos: poner "jefe de banda" en lugar de "juez de línea", tildes y "eñes" que bailan y aparecen sólo de vez en cuando, leer que un jugador "realiza un tiro con rizo", o que "Michel efectúa un tiro tentador", y expresiones aún más salvajes que nos reservamos–, lo que convierte el esfuerzo efectuado en la localización, en agua de borrajas. Más aún, si tenemos en cuenta que el tema de los módulos de audio tiene una puesta en práctica en la que parece que por la radio escuchamos un partido mientras los subtítulos nos cuentan otro, ya que los saltos de una pista a otra parecen más bien cuestión del azar –escuchar "el (...) lanza el balón, rebota en un defensa (...) es corner (...) y sale por la línea de fondo (...) Barcelona", cuando lo que se pretendía escuchar era "el Barcelona lanza el balón, rebota en un defensa y sale por la línea de fondo. Es corner", resulta un poco confuso, ¿no?–. Si, finalmente, tenemos en cuenta el hecho de que el paso de una jornada a otra, en la que el ordenador debe actualizar todo, se efectúa a una velocidad pasmosamente lenta, el conjunto pierde aún más puntos.

70

Gran originalidad y no mucha calidad en la puesta en práctica de un juego que podía haber sido casi genial, y se ha quedado en mediocre.





Vacac

¡HOLA A TODOS! BIENVENIDOS, UNA VEZ MÁS, A LA AGENCIA DE VIAJES "EL CLUB DE LA AVENTURA". POR UN PRECIO QUE OSCILA ENTRE LAS 2.000 PTAS. PARA LOS DESTINOS MÁS CLÁSICOS, HASTA LAS 8.000 PTAS. DE LOS LUGARES DE MODA, SE OS GARANTIZA UN NÚMERO INDETERMINADO DE SEMANAS PLAGADAS DE RIESGO, AVENTURAS Y EMOCIÓN. PASEN Y VEAN NUESTRAS REFRESCANTES SUGERENCIAS...

A medida que se acerca el buen tiempo, también se acrecientan las ganas de viajar. Sí, ya sé, puede que éste no sea el mes más adecuado para hacerlo, debido a las obligaciones académicas de la mayoría de los miembros del Club, pero como 9 de cada 10 psicólogos aseguran, jugar a una aventura gráfica en las horas de relax dinamiza las neuronas y aumentan la nota media de los exámenes en 2.07 puntos –ejem, ejem–.

Bromas aparte, lo que sí es cierto es que, con una buena planificación, hay tiempo para todo, y si no es así, entonces queda el consuelo de disponer de todo un verano para disfrutar con el gran número de aventuras que se han publicado en los seis primeros meses de 1.996.

Algunas, como «Touché, The Adventures of The Fifth Musketeer» o «Chronicles of the Sword» ya han dejado de ser una promesa, para convertirse en realidad.

«Touché» es, sin duda, una de las aventuras más controvertidas de los últimos tiempos. Coged «Monkey Island II», dotarla de resolución SVGA y trasladarla a la Francia del siglo XVI, y ya podéis haceros una idea de lo que os vais a encontrar. El mismo tipo de humor, parecidas situaciones y un nivel en el diseño de los puzzles que no alcanza al maestro, aunque puede codearse con la mayoría de sus congéneres actuales. Eso sí, nada de gráficos renderizados, ni músicas espectaculares: «Touché» es pura aventura 100%, con multitud de pantallas, abundantes diálogos y muchas cosas que hacer. Los nostálgicos no se sentirán defraudados.

«Chronicles of the Sword», por otra parte, se presenta más acorde con los tiempos, pues sus gráficos renderizados en SVGA son de una belleza y calidad pocas veces vista. Bajo esta apariencia demoledora, se esconde una aventura "estándar", sin demasiadas sorpresas, plagada de puzzles del tipo "encuentra estos tres objetos y te ofreceré mi ayuda". Los fans de las aventuras fantástico-medievales encontrarán aquí lo que buscan. Bajo el sello del gigante Sierra On Line, tenemos un par de títulos interesantes. «Gabriel Knight 2: The Beast Within» es la continuación de una estupenda aventura de detectives, adaptada a la moda del vídeo digital –6 CD's– y personajes de carne y hueso. Sierra ha aprendido de los errores de «Phantasmagoria», como eran su escasa dificultad y la baja calidad del vídeo, y nos presenta una aventura desafiante, varios finales diferentes, una historia atrayente –la búsqueda del hombre-lobo en la Alemania profunda– y un diseño clásico, con total libertad de interacción con el entorno, pese a la utilización del vídeo. Queda por ver cómo resolverán el problema de la traducción.

«Torin's Passage», en cambio, realizada por Al Lowe, el creador de la serie «Leisure Suit Larry», está sorprendentemente destinada a los más pequeños. Se trata, en definitiva, de una historia de dibujos animados donde el protagonista debe rescatar a sus padres secuestrados. La experiencia de Al se deja sentir en algunos puzzles bien diseñados.

Más a largo plazo, nos espera un viajecito a una conocida estación espacial del universo «Star Trek», con «Deep Space 9: Harbinger», y la incógnita de las nuevas aventuras de LucasArts. Al parecer, la compañía se está replanteando sus planes para 1.996, tras desechar «Calia 2096» y anunciar los inminentes «Afterlife», un juego de estrategia, y «Mortimer and the Riddle of the Medallion», un programa educativo para niños mezcla de «Carmen Sandiego» y «Rebel Assault». Del resto, no hay ninguna comunicación oficial. Los rumores hablan de una versión multijugador de «X-Wing», un programa ambientado en el oeste con la "engine" de «Dark Forces» o, tal como os comuniqué el mes pasado, el ansiado «Monkey Island III». En cuando los espías del Club capten algo, seréis los primeros en enteraros. A propósito, señores de LucasArts, ¿para cuándo una aven-

iones virtuales

tura basada en la trilogía de «La Guerra de las Galaxias»?

SE ABRE LA SESIÓN

Pasamos, como siempre, a dar cuenta de las peticiones de los "sufridores" y "opinadores" del Club, que de todo hay en la viña del Señor.

Alberto Sereno, de Mahadahonda (Madrid), acude a la asamblea de hoy para pedirnos ayuda en el juego «Full Throttle», ya que no puede esquivar al feroz perro de la chatarrería. Quizá sea porque no lo alimentas bien. Entra en la caravana y coge un trozo de carne del frigorífico con ayuda de la ganzúa que hay en uno de los armarios. Después, regresa a la chatarrería y colócalo dentro de uno de los coches desguazados que hay al este de la entrada principal. Sube a la grúa y manipula el electroimán para elevar hasta las alturas al coche que tiene el perro dentro. Así podrás conseguir la horquilla de la moto que hay en el montón de chatarra.

Íñigo Herranz, de Getxo (Vizcaya), también se ha puesto la chupa de cuero y se liado a gastar neumáticos por las carreteras del mismo juego, aunque lleva una temporada sin oler el asfalto debido a que es incapaz de saltar la famosa garganta Poyahoga. Los tres objetos que necesitas son: una rampa especial, un turborreactor y una unidad de empuje vertical. Como pista te diré que la rampa está en la guarida de los Cavefish, donde sólo puedes entrar tras conseguir unas gafas especiales en la pelea con los motoristas. El turborreactor se consigue de la misma forma. Finalmente, la unidad de despegue vertical se encuentra en el coche de los matones que persiguen a Ben. Provoca un accidente, volcando el camión de fertilizante con ayuda de la palanca y un poco de fuerza bruta, y el asunto estará resuelto. De nada.









El siguiente en la lista es Enrique Madrid, de Murcia, que no sabe qué hacer en el Vórtice Misterioso, en «Sam & Max». No te culpes por ello, colega, ya que hay que estar rematadamente loco para descubrirlo. En la sala principal, verás cuatro puertas de diferentes colores, junto a un espejo. Puesto que los protagonistas cambian continuamente de tamaño, siempre son demasiado grandes o demasiado pequeños para entrar en ellas. La solución consiste en "atravesar" el espejo, hasta llegar a una cueva con tres imanes de colores. Activando uno u otro, se produce la mezcla de los colores que representan. De esta forma se puede entrar en la puerta del mismo color que la mezcla obtenida. Ya nos contarás si consigues llegar hasta el final, ¿de acuerdo?

Desde Alcalá de Henares (Madrid), Salvador Camóns nos suplica que le ayudemos a entregar el anillo a la criada de la Isla de la Corona, en «King's Quest VI», para que así pueda enamorarse de la Bestia. ¿Has probado a escribir una carta a "Lo que necesitas es amor"? Está bien, está bien, lo comprendo, yo tampoco lo soporto... Pero, vayamos al grano. El anillo no es suficiente para convencer a la bella dama. Si lo acompañas de una rosa blanca del jardín de la Bestia, no habrá doncella que se te resista.

Pasamos así a charlar un ratito con Carmen Basanta, de Madrid, que nos ha escrito una carta muy interesante contándonos sus experiencias en el mundo de las aventuras gráficas. Carmen cometió el pequeño "desliz" de estrenarse con «Indiana Jones Atlantis», y ahora el resto de aventuras le saben a poco. «Monkey Island», «Simon the Sorcerer» y «MundoDisco», todas han pasado por sus manos, aunque esta última se la antoja demasiado retorcida. Carmen también se queja de que los libros de pistas deberían ►









ser éso, una colección de pistas que te acerquen a la solución del problema, pero no una resolución completa del mismo. También, cómo no, tiene una serie de dudas, pues compró «Hell» y «Dragon Lore», dentro de las colecciones que se venden en los kioscos, y ninguno de los dos la funcionan, preguntándose si eso se debe a su bajo precio. A pesar de que no especificas qué es exactamente lo que te ocurre, puedo asegurarte que, en ningún caso, tiene nada que ver con el origen y el precio de los juegos. Los programas que se venden en los kioscos son EXACTAMENTE los mismos comercializados en las tiendas. Si ambas aventuras se bloquean, puede deberse a un problema de configuración del ordenador, y si se produce un error de lectura del disco, entonces la empresa distribuidora no tendrá ningún inconveniente en cambiártelo. Sobre la verdadera naturaleza de «Myst», tengo que decirte que nadie lo tiene realmente claro, ya que el calificativo de "aventura gráfica" se sostiene con alfileres. No hay personajes con los que relacionarse, y los diálogos son escasos, por lo que todo se reduce a encontrar objetos y resolver numerosos enigmas. No es un programa que me apasione, pero a mucha gente –sobre todo en Estados Unidos– le entusiasma, y la traducción al castellano –voces incluidas– es muy buena. Por último, sólo me queda mandar un saludo muy especial a tus dos hijos de 9 y 6 años, unos jovencísimos aventureros gráficos que al parecer disfrutan como locos con «Day of the Tentacle». Algunos juegos interesantes para entretener a toda la familia pueden ser «Torin's Passage», «King's Quest VII», y la serie «Eco Quest», todos ellos de Sierra, y todos realizados expresamente para el disfrute de los más pequeños.

Bien, hasta aquí hemos llegado. Os recuerdo que aún tenemos pendiente un apasionante debate sobre la antigüedad de las aventuras de la lista TOP 5, así como la sección EL OJO CLÍNICO, que veremos próximamente, por lo que todavía estáis a tiempo de participar. El mes que viene, sin embargo, dedicaremos casi todo el espacio a revisar un nuevo universo hasta ahora desconocido para los aventureros gráficos españoles, que sólo a partir de 1.996 se está empezando a explotar. No os doy más pistas...

El Gran Tarkilmar

LA OPINIÓN DE LOS EXPERTOS

Nada, que no hay manera. Las dos listas se resisten a acoger entre sus filas a las últimas novedades del mercado. «The Dig» es la única representante de la nueva hornada del 96. Tras el pelotón de novedades de estos meses, es de esperar que la situación cambie radicalmente... ¿O no?

LAS MEJORES DEL MOMENTO

The Dig
Day of the Tentacle
Indiana Jones Atlantis
MundoDisco
Full Throttle

TOP 5

The Secret of Monkey Island
The Secret of Monkey Island II
Indiana Jones Atlantis
Day of the Tentacle
Simon the Sorcerer

NOTA IMPORTANTE

*Para participar en esta sección tenéis que enviarnos una carta con vuestras opiniones o preguntas a la siguiente dirección: **MICROMANÍA**, C/ Ciruelos 4, San Sebastián de los Reyes, 28700 Madrid*

*No olvidéis incluir en el sobre la reseña **«EL CLUB DE LA AVENTURA»**, para que vuestras peticiones sean atendidas lo más rápidamente posible.*



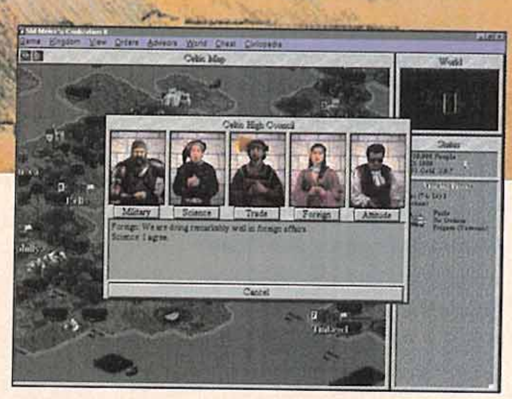


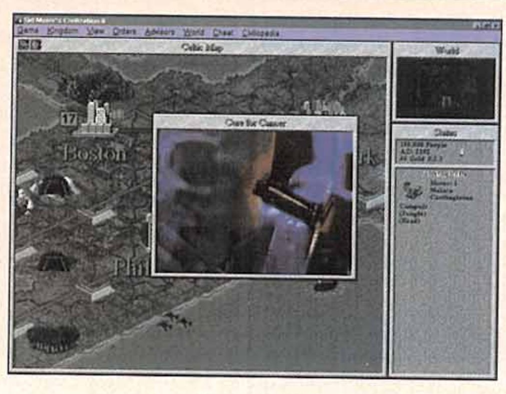
megajuego

SID MEIER'S CIVILIZATION II

MICROPROSE
En preparación: MAC CD-ROM
Disponible: PC CD-ROM
ESTRATEGIA

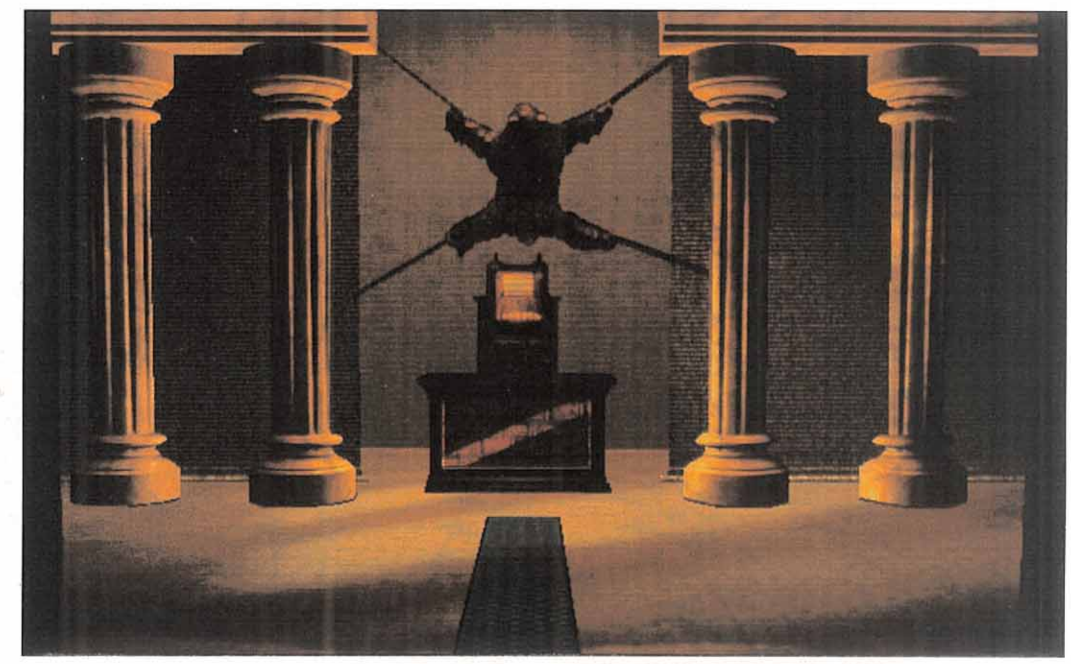
No quisiera empezar sin dejar bien claras un par de cosas: «Civilization II» es el mejor juego de estrategia que existe en la actualidad, y probablemente lo seguirá siendo por mucho tiempo. Tanto si la estrategia te apasiona como si te aburre; si eres un gran estratega como si necesitas un juego para iniciarte; si te dedicas a coleccionar juegos como si sólo te puedes comprar uno al año; si estás buscando desafíos difíciles como si quieres un juego sencillo; éste es tu juego. Si estás en alguno de estos grupos, no puedes dejar de tener «Civilization II», un juego imprescindible.





LA OCTAVA MARAVILLA DEL MUNDO

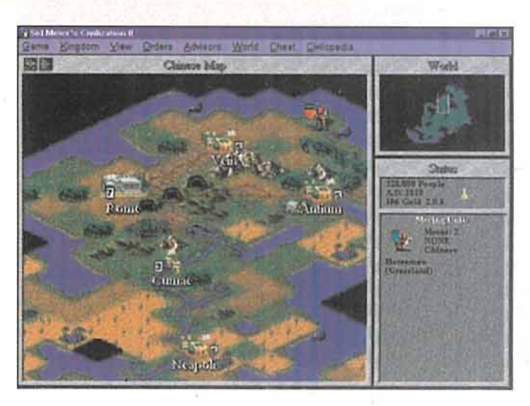
Qué le pediríais vosotros a un juego independientemente del género al que pertenezca? Que fuese divertido, que enganchara partida tras partida, que os permitiese jugar tan sólo una hora o varios días, que se manejase fácilmente, que cada partida fuera distinta, que tuviera muchos niveles de dificultad, que tuviese un alto nivel técnico gráfico y sonoro, que esté correctamente realizado, con todos los textos y menús en castellano, que sus opciones sean ilimitadas... Todos los demás requisitos que se os ocurran es casi seguro que «Civilization II» los cumple. Pero además de todo eso tiene un punto importantísimo a su favor: es un juego de estrategia. Y ahora algunos –los que no conocieran «Civilization»– preguntarán cómo se consigue un juego de esas características.



EL SECRETO DE SU ÉXITO

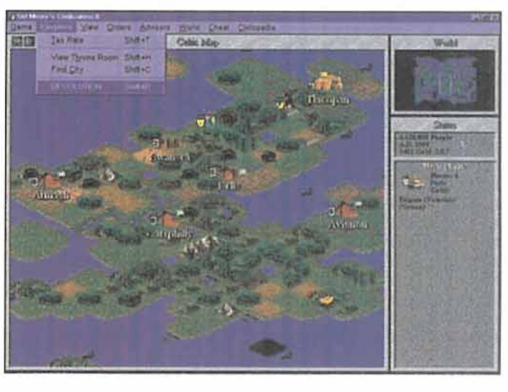
La clave hay que buscarla en un juego de hace más de cinco años. Cuando Sid Meier creó «Civilization» estaba lejos de imaginar que estaba programando un mito de la estrategia por ordenador, y mucho menos de que estaba poniendo las bases de otro. Porque con «Civilization II», Sid Meier tenía ya el trabajo más importante hecho; el desarrollo del juego y las directrices principales del mismo sólo las tenía que tomar de «Civilization». A partir de ahí tenía que mejorar muchos aspectos, añadir otros y maquillar algunos más. El resultado final es un juego dentro de otro, coger «Civilization» y recubrirlo con una capa de modernidad, y de cinco años de experiencia y recopilación de consejos y recomendaciones. No le podía haber salido mejor, le ha salido inmejorable.

El secreto del éxito de «Civilization II» es una cualidad bien simple. Mejor dicho, son dos cualidades. Es un juego al que se aprende a jugar en un día, pero que para controlarlo se necesita toda una vida. Y es totalmente abierto: no hay una sola manera de jugarlo y son muchos los caminos que conducen a la victoria. Cada persona puede jugar de una forma distinta, y en la siguiente partida variar su método, y todos ellos ser igual de buenos, productivos y divertidos. Incluso a lo largo de una partida hay que saber en qué momento es buena cada táctica y saber cuándo se debe cambiar. Terminarlo no basta. Uno no para hasta que no desentraña todos sus secretos y controla todas las variantes. Y es que siempre hay parámetros del juego que podemos variar para hacerlo distinto: el nivel de dificultad, el mundo en que nos encontramos, el pueblo que manejamos, o los objetivos que afrontar, al margen de los pequeños detalles de configuración. «Civilization II» es un juego de vida prácticamente ilimitada, para todos los tiempos y todos los públicos. Sin excepciones.



EL PASO DEL TIEMPO

Como me dijo alguien una vez en una charla en Internet: "«Civilization» es más que un juego; es una forma de vida". Desde aquí os puedo dar una idea de lo que es y en qué consiste «Civilization II» y unas pistas de cómo jugar. Y es lo que voy a hacer, pero nada más; porque para contar todos los detalles, tácticas y peculiaridades necesitaríamos varias Micromanías, y eso sin entrar en discusiones filosóficas y de comportamiento.



Explicar en qué consiste «Civilization II» es tan fácil como jugar. Somos el gobernante de un pueblo y tenemos que hacer que prospere y evolucione con el tiempo. Sobre un mapa que representa un mundo, se asientan las distintas civilizaciones, formadas por sus ciudades y habitantes. El juego se desarrolla por turnos, durando cada uno de ellos un número variable de años, en los que cada civilización hace sus movimientos, pero no de manera simultánea, sino una después de otra. En su turno, cada civilización puede











mover sus unidades, construir en sus ciudades, modificar su entorno e interactuar con las restantes civilizaciones.

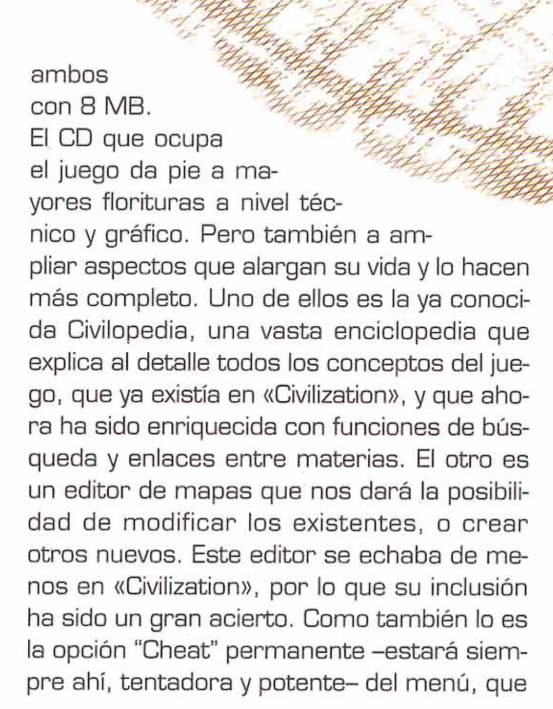
Comenzamos con un pequeño grupo de colonos con los que fundaremos la primera ciudad. En ella podremos producir unidades militares para explorar el mundo y defendernos y atacar a los enemigos.

También haremos construcciones que harán que aumente la población, nos permitan crear otras unidades, o aumenten nuestro nivel monetario, de investigación o de producción. De esa ciudad saldrán colonos que crearán regadíos, minas o carreteras; o fundarán otra ciudad, en la que se repetirá el proceso. Y así poco a poco nuestro territorio y desarrollo aumentará hasta conseguir un inmenso imperio que quizás ocupe todo el mundo, o expandir la civilización por el espacio.

La línea argumental de «Civilization II» se guía por la historia de la Humanidad representada en una serie de descubrimientos científicos que permiten la evolución y desarrollo de nuestra tribu según pasa el tiempo. La investigación es importante, ya que los sucesivos descubrimientos nos abren otros más avanzados y nos dan acceso a unidades y construcciones imposibles antes de conocer esa tecnología o ciencia. Pero también lo es la producción de construcciones para mejorar nuestras ciudades y la creación de unidades militares para explorar y conquistar el mundo que nos rodea luchando con las restantes civilizaciones.

CIENCIA Y TÉCNICA

Dentro de todas las novedades que «Civilization II» aporta hay una que marca un importante punto de inflexión y da soporte a las demás: se ha realizado sólo en soporte CD-ROM bajo Windows o Windows 95, permitiendo jugar en las distintas resoluciones que soporte nuestro PC, a partir de la base de 640x480x256. Ello no significa que se hayan disparado los requerimientos de sistema, pues aunque funciona a partir de 486/33, en un DX2/66 va perfectamente, ambos con 8 MB.



El CD que ocupa el juego da pie a mayores florituras a nivel técnico y gráfico. Pero también a ampliar aspectos que alargan su vida y lo hacen más completo. Uno de ellos es la ya conocida Civilopedia, una vasta enciclopedia que explica al detalle todos los conceptos del juego, que ya existía en «Civilization», y que ahora ha sido enriquecida con funciones de búsqueda y enlaces entre materias. El otro es un editor de mapas que nos dará la posibilidad de modificar los existentes, o crear otros nuevos. Este editor se echaba de menos en «Civilization», por lo que su inclusión ha sido un gran acierto. Como también lo es la opción "Cheat" permanente –estará siempre ahí, tentadora y potente– del menú, que







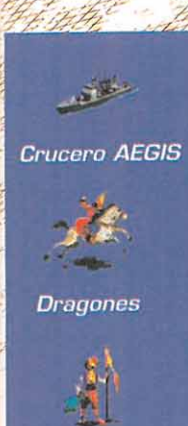
TODO LO NUEVO DE «CIVILIZATION II»

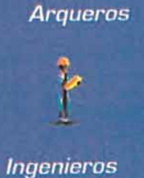
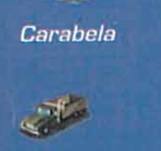
La ampliación que «Civilization II» ha sufrido con referencia a su primera parte con respecto a conceptos y unidades ha sido enorme. La profundidad y amplitud del juego han aumentado considerablemente, pues el entramado de todos los aspectos estratégicos se ha hecho mucho más denso, sólido y completo. Se han respetado las directrices originales de «Civilization», añadiéndose nuevas ramificaciones al árbol evolutivo de las investigaciones, de las que cuelgan todas las innovaciones que os relato a continuación. Como sé que no podéis esperar a tener el juego para saberlo, os invito a seguir leyendo.

Avances de la civilización

Los nuevos conceptos en los que se basa el desarrollo de «Civilization II» profundizan en detalles de la historia de la Humanidad que quedaron de lado en el juego original, y que ahora aparecen para aumentar las posibilidades. Otros avances son producto de una especialización, como por ejemplo Monoteísmo y Politeísmo, que se derivan del antiguo Religión. Los nuevos avances son:

Guerra Anfibia, Combinación de Ejércitos, Economía, Medio Ambiente, Espionaje, Fundamentalismo, Guerra de Guerrillas, El Láser, Liderazgo, Herramientas, Miniaturización, Guerra Mecanizada, Monoteísmo, Politeísmo, Radio, Refrigeración, Sanidad, Viaje por mar, Técnicas Stealth, Tácticas, Teología y Código Guerrero.













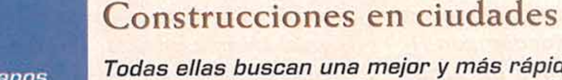



Unidades militares

El mayor número de novedades tiene lugar en el grupo de unidades militares, que se engrosa con un total de 25 nuevos miembros, muchos de ellos consecuencia directa de los nuevos avances, y otros con origen en la especialización de unidades antiguas. Así, por ejemplo, la unidad Milicia se transforma en Guerreros, y el Barco se divide en Carabela y Galeón. Todas las nuevas unidades, la mayoría militares, las podéis ver en el siguiente gráfico.

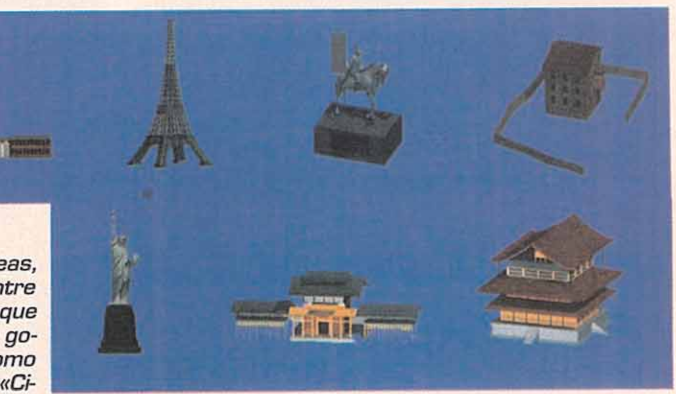
Construcciones en ciudades

Todas ellas buscan una mejor y más rápida evolución comercial y productiva de nuestra civilización, pero también la defensa de la ciudad y el bienestar de los ciudadanos que la habitan. Ninguna es superflua, pues todas tienen su justo uso al que en algún momento nos será necesario recurrir. Casi todas ellas se engloban en la época moderna, y muestran el gran nivel tecnológico que puede alcanzar nuestra civilización. Aquí las tenéis todas.




Maravillas del mundo

Aunque el juego sea una maravilla en sí, también nos da la oportunidad de construir siete nuevas e inéditas maravillas del mundo, que a su vez nos proporcionarán otras tantas ventajas. Todas éstas se unen a las ya existentes.



Miscelánea de novedades

Así, en lo más profundo del juego, en la base, aparecen nuevos conceptos como bases aéreas, transporte aéreo, daño variable en combate y desperdicio de producción. Los combates entre unidades ahora se rigen por dos indicadores: puntos de vida y potencia de fuego, por lo que ahora los combates son más realistas y su resultado más lógico. En cuanto a sistemas de gobierno, la novedad del Fundamentalismo dará lugar a la aparición de unidades exclusivas como los Fanáticos. Incluso ahora podemos elegir entre bastantes más tribus, además de las de «Civilization» para dirigir: celtas, japoneses, vikingos, españoles, persas, cartagineses y sioux. Las opciones del juego también han sido ampliadas, aparte del tan reclamado sexto nivel de dificultad –Deidad–. Podremos elegir el mundo entre tres tamaños, la frecuencia de aparición de bárbaros, y el estilo de nuestras ciudades, además de otros muchos detalles de configuración.

PARA CIVILIZAR CON GARANTÍAS

Aquí van unos humildes consejos básicos previos para que vuestra tarea sea un poco más fácil y sepáis qué hacer ante situaciones delicadas. Pero recordad que la forma de jugar de cada uno es igualmente buena y propicia al éxito.

• El terreno donde asentamos nuestras ciudades, y sobre todo la primera, es vital que lo escojamos bien. Que sea muy fértil en alimentos y producción: cerca de ríos, colinas y bosques. Y preferiblemente con salida al mar.

• Construid bastantes ciudades, pero no a lo loco y sin desperdigarlas. Unidlas con carreteras y ferrocarriles en cuanto podáis, irrigad y construid minas en su zona de influencia cuando sea posible.

• Explorad el mundo rápidamente para encontrar antes que los demás las chozas que os darán dinero, unidades y conocimientos. Así también tomaréis contacto cuanto antes con las demás civilizaciones y conoceréis el terreno que os rodea.

• Usad cada unidad para su cometido teniendo en cuenta sus características. Unas son óptimas para defender ciudades –Falange, Mosqueteros, Soldados con rifle– mientras que otras tienen carácter netamente ofensivo.

• Aprovecha al máximo las posibilidades de Diplomáticos y Espías, dos de las unidades más útiles. El manejo correcto de las relaciones diplomáticas con otras civilizaciones nos puede ayudar mucho y sacarnos de más de un apuro.

• Construye maravillas del mundo siempre que puedas. Hay tres especialmente útiles: la Gran Biblioteca, las Cruzadas y el Taller de Leonardo. Usa caravanas para reducir significativamente el tiempo de construcción.

• La producción de tu pueblo se reparte entre tres conceptos: investigación, dinero y lujos. No descuides el tanto por ciento que dediques a cada uno, pues será necesario que lo vayas variando según las necesidades.

• Incentiva la investigación sobre la recogida de dinero siempre que puedas, pues el dinero es más fácil de conseguir y hay más modos de conseguirlo. El equilibrio entre ambos tampoco es desdeñable.

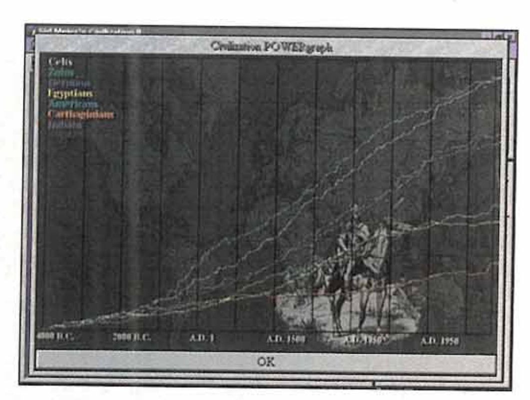
• Mantén lo más contenta posible a tu población: producirán más y mejor. Templos, catedrales, coliseos, personas que los diviertan y maravillas del Mundo contribuirán a ello. Y una buena tasa de lujos también.

• Cada sistema de gobierno tiene sus peculiaridades y facilita más unas formas de juego que otras. La Monarquía es un sistema muy equilibrado, pero la República, y sobre todo la Democracia, aumentan la producción. Intenta probarlos todos.

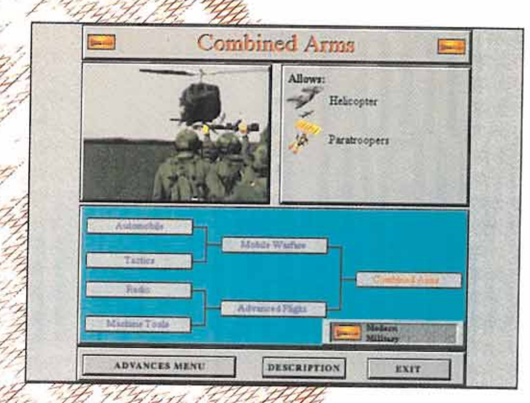
• La guerra es inevitable, a veces útil, y siempre divertida, pero permanece en paz el más tiempo posible. Repercutirá en tu puntuación y te permitirá intercambiar conocimientos y ayuda económica y militar con otras civilizaciones.

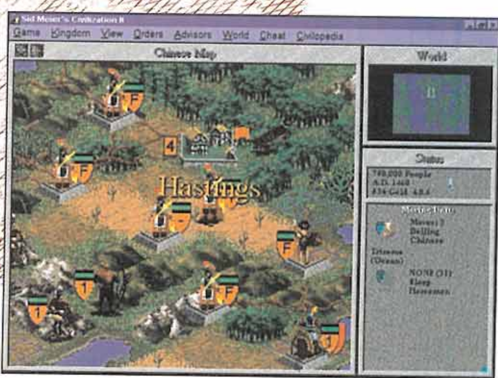
• Y, sobre todo, sea cual sea tu forma de jugar, vigila tus actos. Todas las decisiones que tomes son trascendentes, tienen repercusiones, y la inteligencia artificial del programa se ha mejorado mucho. Sobre todo en niveles de dificultad superiores, que no debéis dejar de probar en cuanto tengáis suficiente experiencia.











os permitirá trucar y modificar las partidas. En lo que a mejoras estéticas se refiere, todo lo podéis comprobar en las imágenes. Al mapa de juego se le ha dotado de una tercera dimensión ficticia que lo hace más agradable a la vista sin perder jugabilidad, pues hasta tiene una opción de retícula para los que se líen con el nuevo movimiento. El interfaz de manejo se ha dejado inalterado en sus líneas principales, sufriendo tan sólo una remodelación gráfica en calidad y detalle, siendo ahora más potente y fácil de manejar. El sonido también ha sido optimizado en forma de efectos y varias composiciones musicales que se leen del CD; al igual que las animaciones y vídeos que ilustrarán diversos eventos.

Con esto no acabamos el derroche de elogios que «Civilization II» se merece, ya que cuando tengáis ocasión de jugarlo seguro que, además de estar de acuerdo con nosotros, se os ocurrirán algunos más. Os gustará mucho, sin ninguna duda.

C.S.G.

LO BUENO: Sid Meier se ha superado a sí mismo creando un fabuloso juego que deja atrás, en todos los aspectos, a una obra maestra como «Civilization», y marca un nuevo hito en cuanto a juegos de estrategia se refiere.

97

LO MALO: Son tantísimos los aspectos y factores que tenemos que prestar atención mientras jugamos que, si tardamos mucho en retomar una partida que tenemos a medias, nos costará recordar qué teníamos pensado hacer.


CENTRO MAIL
PRECIOS IVA INCLUIDO
ELECTRONIC ARTS SOFTWARE
pone en marcha tus sentidos
Participa en el sorteo de ésta Vespino NL
Altavoces/Auriculares
10W
3.490
ScreenBeat 5
Los altavoces más pequeños de la gama, diseñados para que los cuelgues en los laterales de tu monitor.
Auriculares con micrófono
El complemento ideal para cursos de idiomas interactivos y programas multimedia. Puedes grabar cómodamente tu voz.
ScreenBeat 25
Altavoces de sobremesa con 25 W de potencia
25W
6.990
2.490
50W
10.990
80W
19.990
ScreenBeat Pro 50
Altavoces de sobremesa. Disfruta de la comodidad que proporciona su conexión frontal de auriculares.
ScreenBeat Pro 80
Mayor calidad de sonido tanto en agudos como en graves mediante su altavoz de dos vías.
17.990
50W
Sub Woofer
Con potenciador de bajos y dos altavoces. Preparado para colocar debajo del monitor.
34.990
100W
Super Woofer System
El sistema que te ofrece un sonido envolvente y la máxima potencia gracias a sus 100 W.
Gana con los productos al efectuar tu compra antes del 31/07/96
Logic 3
Joysticks/Pads/Ratones PC
PC Tracer
PC Tornado
PC Navigator
2.990
3.490
7.990
Power Pad
Sprint Pad
Speed Mouse 4/6/Pro
4 2.490
6 3.490
Pro 4.490
2.990
3.990
Pads para ampliar tu consola
Explorer
Terminator
Voyager
Con ocho botones para tu consola SEGA SATURN
2.990
4.490
4.990
Con ocho botones para tu consola SONY PLAYSTATION
Control Station Pad
3.990
6.490
Station Master Pad
Totalmente compatibles
Con seis botones para tu consola SEGA MEGADRIVE
Sprint Pad
2.490
1.990
Action Pad
Con seis botones para tu consola SUPER NINTENDO
Sprint Pad
2.490
1.990
Action Pad
Sorteo entre todos los cupones recibidos antes del 31/07/96
Sorteo "logic 3"
Participa en el sorteo de esta fantástica VESPINO NL!. Recorta éste cupón
▪Entregalo en tu Centro MAIL al comprar uno de éstos productos "Logic 3"
▪O envíalo, al hacer tu pedido por correo, a: Centro Mail. Sta. Mª de la Cabeza, 1 28045 Madrid.
NOMBRE Y APELLIDOS
DIRECCION COMPLETA
PROVINCIA
Nº DE CLIENTE
POBLACIÓN
C.P.
TELÉFONO
PRODUCTOS PEDIDOS
PRECIO
ENVIO POR SERVIPACK CONTRAREEMBOLSO
• PLAZO ENTRECA APROX. 2-3 DIAS LABORALES
• SOLO PEDIDOS SUPERIORES A 3000 PTA.
• PARA PEDIDOS INFERIORES, 750 PTA.
• SOLO PENINSULA
• BALEARES, 1.000 PTA.
ENVIO POR CORREO CONTRAREEMBOLSO
• TODA ESPAÑA 300 PTA.
Sello del establecimiento

Dinamic y Súper Epi presentan PCB

Un año más, PCBasket no falla. Fiel a su cita y cargado de novedades, como siempre, aunque esta vez más fuertes que nunca:

- Súper Epi: el más grande jugador de la historia del baloncesto español forma ya parte de nuestro equipo. Es la unión de dos números uno.
- PCBasket on-line: conecta tu módem y juega una partida o intercambia mensajes con cualquier persona en cualquier punto de España. PCBasket ya ha entrado de lleno en el futuro.
- Liga Europea, pases por la espalda, nuevos mates, alley-hoops, ábitros, tres nuevos tamaños de cancha en el simulador, más de 200 animaciones nuevas, una base de datos potenciada…
- …y para el final, la última sorpresa: el disco de actualización a la temporada 96/97 totalmente gratis, que se enviará a todos los usuarios registrados. Ahora ya sabes las novedades. ¿Has mirado el precio?

PC BASKET

El Programa de baloncesto más completo para ordenadores PC y compatibles

2.995 Pts.

4.0

- Los 20 equipos ACB
- Liga regular y play-offs 96
- Liga europea con 32 equipos
- Final a cuatro
- Dinamic All Stars

Actualización gratuita a la temporada 96-97

VGA y Super VGA hasta 800 x 600, árbitros, alley hoops...



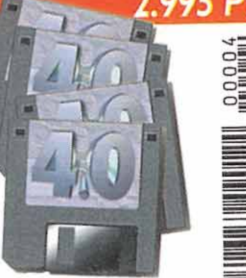
PRODUCTO LICENCIADO OFICIAL

"PCBASKET contiene más información sobre nuestra liga que ningún otro medio"

Epi



PC-DOS
Compatible
Windows™95/8MB



8 426239 090124 00004

Requisitos mínimos:
PC386, 4Mb de RAM con 2900 Kb libres de memoria XMS, ratón, disquetera 3,5'HD, Disco duro, VGA, MS DOS 5.0 ó superior.

Recomendado:
486 ó superior, 8Mb de RAM, SVGA (Vesa compatible), Sound-Blaster, Módem.

Más posibilidades que nunca



Más de 190 fotografías de las estrellas ACB

Ya a la venta en quioscos, librerías, grandes almacenes y tiendas de informática

Incluye PCBASKET online versión 1.0

UN PRODUCTO CON LA CALIDAD DE DINAMIC MULTIMEDIA

PCBASKET

El programa de Súper Epi



PRODUCTO LICENCIADO OFICIAL

PCBASKET online



ASKET 4.0. Empieza el espectáculo.

La base de datos de la liga ACB que usan los profesionales de la información

Con todos los datos que puedas imaginar sobre cada club, cada entrenador y cada jugador. Perfiles, historiales, fotos, estadísticas de los 13 años ACB y estadísticas comparadas. Todo interactivo e imprimible en cualquier momento. Nadie da más.

- Los 20 equipos ACB
- Liga regular y play-offs 96
- Liga europea con 32 equipos
- Final a cuatro

PCBASKET 4.0 incorpora 100 novedades para que tengas más posibilidades que nunca

Liga europea con liguilla y final a cuatro

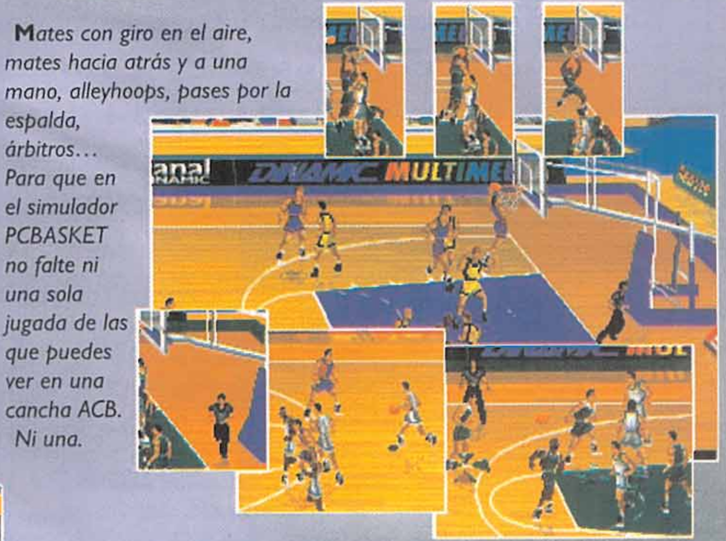
Panathinaikos, Olympiakos, Buckler, Cibona, Partizán, Orthez, Limoges



Réplica exacta del más prestigioso torneo de clubes del mundo fuera de la NBA. Más de 30 equipos europeos, los más fuertes del continente, sorteo, liga con dos grupos de 8 equipos y Final a Cuatro.

Más de 200 nuevas animaciones

Mates con giro en el aire, mates hacia atrás y a una mano, alleyhoops, pases por la espalda, árbitros... Para que en el simulador PCBASKET no falte ni una sola jugada de las que puedes ver en una cancha ACB. Ni una.

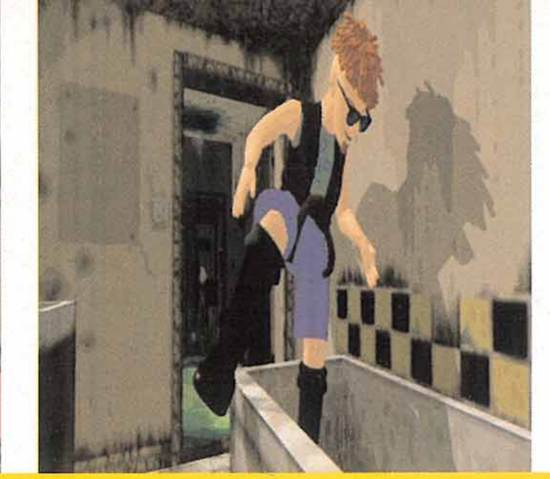


Disponible en cuatro disquetes o en CD-ROM



UN PRODUCTO CON LA CALIDAD DE
DINAMIC MULTIMEDIA

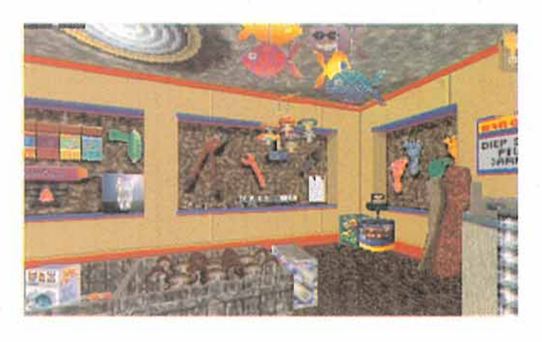


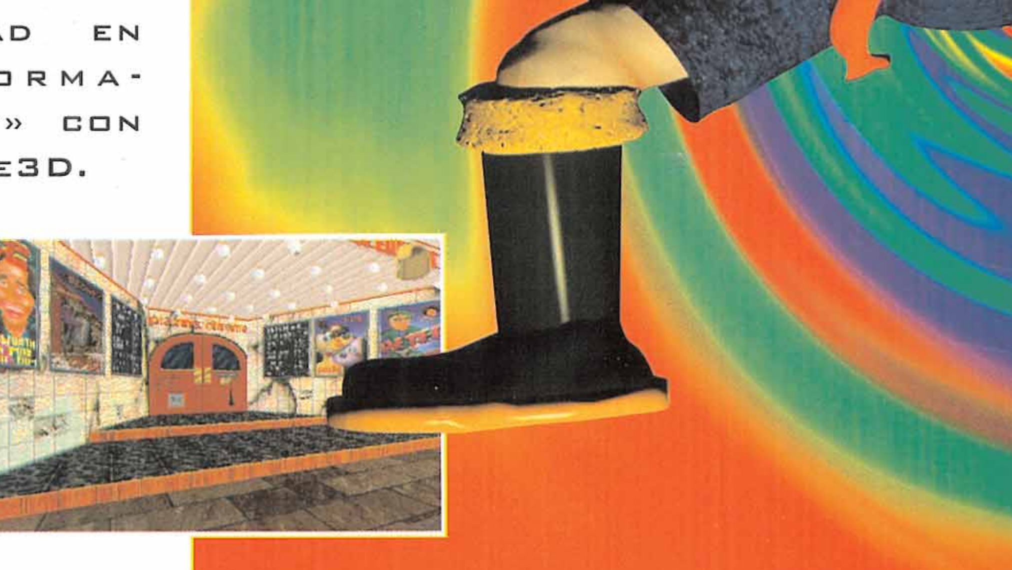



NORMALITY

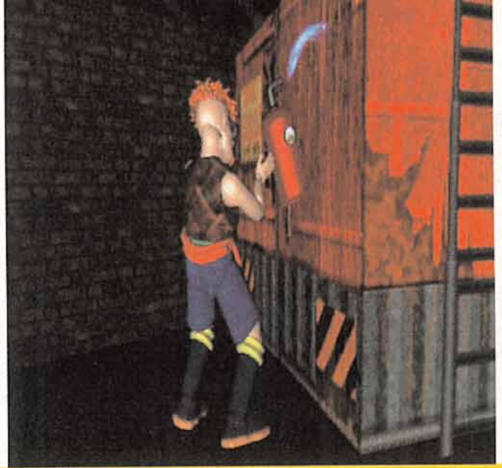
Tenía que ser una compañía tan emblemática y pionera desde siempre como Gremlin la que diera este gran paso adelante en la concepción de la aventura gráfica.

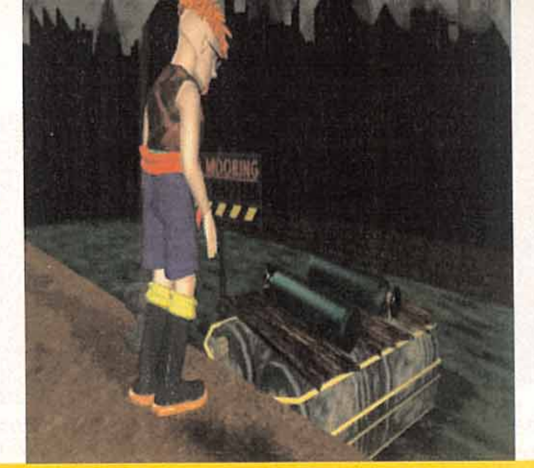
Quedan muy atrás los decorados planos, las perspectivas isométricas, y hasta los entornos pseudo 3D con distintas vistas de cámara en el estilo que perpetuó «Alone in the Dark». A partir de ahora los engines 3D usados para dar vida a todos los clones de «Doom» existentes van a emplearse en la creación de aventuras gráficas. Lo que a nadie antes se le había ocurrido, Gremlin lo ha hecho realidad en «Normality» con True3D.

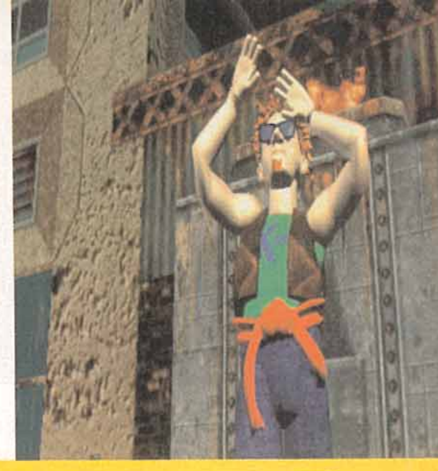










CONTRA EL ORDEN ESTABLECIDO



GREMLIN INTERACTIVE
Disponible: **PC CD-ROM**
AVENTURA

Si «Doom» -y «Wolfenstein 3D»- supusieron una ruptura con la concepción que de los arcades se tenía hasta entonces, «Normality» provocará algo similar en las aventuras gráficas. Y es que este género, el de las aventuras, además de ser el más popular, es tremendamente propenso a adoptar y conjuntar en los nuevos productos las mejoras que los juegos precedentes han ido aportando. Conceptos como el multiscroll, el sistema SCUMM de LucasFilm -ahora LucasArts-, la acción a pantalla completa con inventario oculto, o la perspectiva espacial, se convirtieron casi en estándares debido al éxito que consiguieron los juegos que los incorporaban. «Normality», aunque usa de tics ya vistos, también tiene aspectos que harán escuela.

PARECE MUY NORMAL

«Normality» bebe de las fuentes más concurridas por el género aventurero. La acción se desarrolla a pantalla completa, con el inventario presente en una discreta mochila colocada en una esquina de la pantalla. El ratón sigue siendo la herramienta de manejo, cuyos movimientos y pulsaciones aumentan su funcionalidad para abarcar toda la libertad que «Normality» ofrece. De acuerdo con las tendencias actuales, las acciones que nuestro personaje puede realizar son muy concretas y limitadas -mirar, hablar, coger, usar y abrir- lo que simplifica la aventura. Normalmente ocultas, esas acciones se activan al presionar un botón del ratón, apareciendo en pantalla un curioso muñeco reproducción de nuestro personaje donde, de manera muy intuitiva, están representadas. Este tipo de efectivo interfaz fue popularizado ya en su día por «Full Throttle».

Gremlin no ha dejado de poner su toque personal en las animaciones de los personajes que aparecen en las secuencias cinemáticas, bastante frecuentes. Para conseguir que los movimientos de Kent -nuestro héroe- fueran lo más realistas y naturales posibles, se han empleado las técnicas motion capture en las que Gremlin son pioneros, y que tan buenos resultados les dio en «Actua Soccer». Y es que la mera animación artificial ya no es suficiente. Ése es uno de los secretos que dan vida a Kent y a los demás caracteres. Los restantes son un cuidado diseño y renderizado del personaje para dotarle de realismo y personalidad propia.

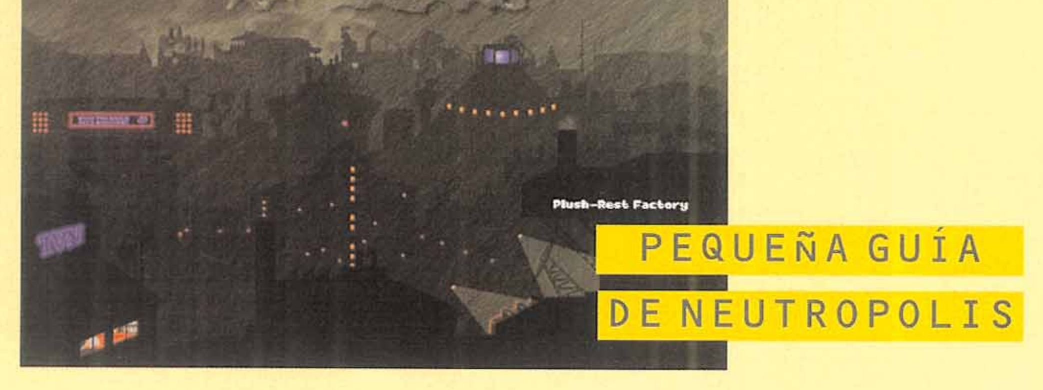
En el desarrollo del juego se han respetado los moldes de la aventura clásica, con sus habituales búsqueda y uso de objetos, sus conversaciones -en inglés, tanto habladas

TODO BAJO CONTROL

El empleo de un entorno 3D para un juego no tiene por qué llevar aparejada una complejidad de manejo ni tener que usar un elevado número de teclas.

«Normality» es una aventura que puede manejarse con el teclado o con el ratón, pero los mejores resultados se obtienen mediante una coimbinación de ambos: nos movemos y realizamos ciertas acciones especiales con las teclas, y usamos el ratón para examinar el entorno e interactuar con personajes y objetos. En ningún caso es complejo ni engorroso a pesar de las tres dimensiones, alcanzándose las cotas máxima comodidad si usamos las virtual IO i-glasses, periférico de RV con el que el juego es compatible.

Pero «Normality» va más allá incluso en esto, pues sólo con el ratón podemos movernos y realizar todas las acciones. Esto se consigue mediante una ingeniosa combinación de los dos botones del mismo. Sin pulsar ningún boton el cursor se mueve como si un escenario plano se tratase, permitiéndonos examinar, mirar y coger objetos. Pulsando el botón derecho tenemos acceso al curioso menú de opciones, y dejando pulsado el izquierdo y moviendo el ratón en la dirección deseada nos desplazaremos. Y si mantenemos pulsados ambos botones moviendo el ratón miraremos en la dirección que queramos. Una ingeniosa y práctica forma de tener todo el control en una sola mano.



PEQUEÑA GUÍA DE NEUTROPOLIS

Toda la aventura tiene lugar en el marco de la ciudad de Neutropolis, donde reina un orden férreo y despótico implantado por el dictador de turno, Paul Nystalux, y su ejército de Norms. Todo aquel que se oponga al orden establecido y sus actos sean considerados como no "normales" sufre inevitablemente la represión y el confinamiento. El movimiento de resistencia está organizado por Saul Nystalux, hermano gemelo del tirano, y al que tendremos que ayudar en nuestro papel de Kent, un jovenzuelo rebelde y contestatario que sólo quiere que le dejen vivir el paz. Junto con el viejo lobo de mar Dai, la amazona Heather, el policía renegado Norm 2782, y el cantante de rock Brian Deluge, vamos a hacer de Neutropolis una ciudad libre.
Aquí van unas indicaciones para que no dejéis de visitar los edificios más significativos, a los que iréis teniendo acceso según avancéis en el juego, pudiendo visitar algunos de ellos varias veces y en cualquier orden.

EL PISO DE KENT

Aunque parezca un caos de basura y desorden, es muy acogedor, y resulta agradable vivir allí. Por lo menos para Kent. Aquí comenzamos nuestra aventura, y nuestras primeras preocupaciones serán tener la TV encendida para que nuestro guardián crea que nos estamos "normalizando", recoger los objetos necesarios, y encontrar una vía de escape hacia la calle, donde hace más fresco que allí. De paso también podremos destruir un poco más el mobiliario.



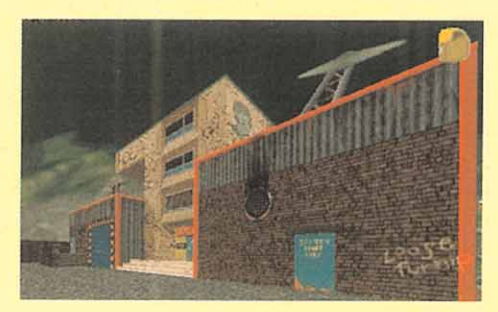
LA CALLE Y LA TIENDA DE TV

Nada más salir de nuestro piso estaremos en las aburridas y desiertas calles de Neutropolis, con bastante terreno para explorar. Además de tomar contacto con la realidad que nos rodea y los Norm Troopers, será especialmente importante ir a la tienda de televisores. Allí nos prepararemos convenientemente para el asalto a la emisora de televisión del régimen opresor, paso importante para llegar hasta Paul Nystalux.



LA FACTORÍA DE MUEBLES

Uno de los escenarios principales del juego con muchas acciones a realizar tanto dentro de ella como en el exterior. Allí se fabrican muebles que posteriormente son testeados para comprobar que cumplen las exigencias de los Norm, y que son vitales en su tarea "normalizadora" de la población. No damos más pistas para no reventaros la aventura. Desde la factoría también podremos acceder al sistema de alcantarillado de Neutropolis, donde tienen su base los miembros de la resistencia.



LA ESTACIÓN DE TV

La cadena de TV de Neutropolis emite sin descanso programas tipo teletexto para mantener "normalizados" a sus habitantes, por lo que este será nuestro objetivo principal. Allí tendremos que arreglárnoslas para que salga por antena una cinta de vídeo de una actuación de nuestro amigo Brian Deluge, procurando dejar aquello lo bastante inservible antes de irnos. Allí también encontraremos algunos de los desafíos más difíciles y curiosos del juego.

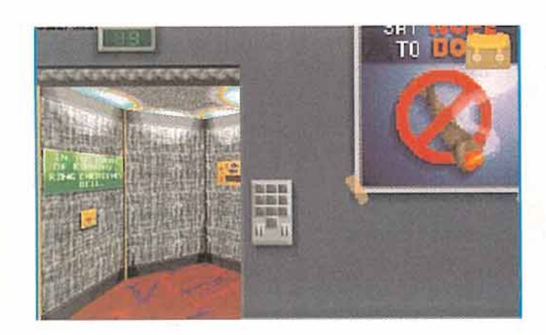


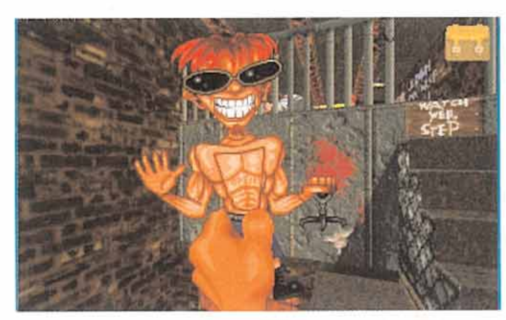


como escritas– con varias posibles preguntas, y sus intrincados desafíos para poner a prueba nuestra imaginación.
Aunque no sea de las aventuras más difíciles que existen, tiene bastante miga.

SE SALE DE LO NORMAL

La revolucionaria –y más importante– innovación de «Normality» reside en su forma. Nuestra visión de la aventura es en primera persona, y los escenarios en que tiene lugar son 3D, diseñados con el engine True3D. Es, por decirlo de un modo coloquial, una aventura tipo «Doom», pero sin monstruos, tiros ni miembros arrancados. De esto se desprende que los escenarios son auténticamente 3D, nada de vistas de cámara y otras técnicas pseudo 3D empleadas en el pasado. Podremos recorrer todos los recovecos de las calles de Neutropolis, dar vueltas alrededor de los edificios, bordear los objetos y mirarlos desde cualquier lado. Pero, como todo en los decorados es sólido, deberemos apartarnos de una puerta para abrirla, o quitar objetos –o romperlos– para acceder a determinados lugares.
Como corresponde a todo buen entorno 3D, la libertad de movimientos es enorme, con lo que la exploración aventurera es más realista, intensa y gratificante. Existe incluso la posibilidad de mirar en cualquier dirección, tanto arriba o abajo como en una dirección arbitraria, lo que nos será necesario para descubrir trampillas y objetos semi escondidos. Y para que ni un detalle se nos escape, la opción de zoom nos acercará los decorados sin tener que avanzar hasta ellos. Es indudable que en Gremlin han intentado dotar a Kent de la mayor vida posible. Y lo han conseguido gracias a su avanzado engine.
Más avanzado incluso que los engines usados en juegos como «Doom», True3D maneja gráficos tanto en VGA como SVGA realizados mediante estructuras 3D reales completamente a base de mapeados de texturas. Además de esto, en Gremlin necesitaban integrar estos decorados 3D con los movimientos de los personajes y objetos –para conseguir efectos reales– obtenidos mediante motion capture, y True3D lo permite.
Pero las posibilidades de True3D no sólo copan el terreno gráfico, ya que también





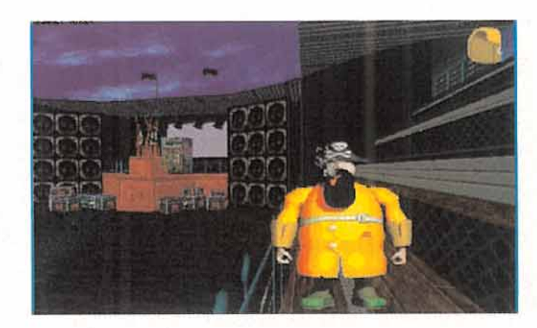
propicia la colocación de efectos de sonido en determinados lugares de las habitaciones. Lo que no deja de sorprender cuando se juega con «Normality».

NORMALIZA EL GÉNERO

Este juego de Gremlin tiene un impacto muy superior al que suscitaron aventuras pseudo 3D como «Alone in the Dark», «Ecstática», «Bioforge» o «Fade to Black», por lo que no nos cansaremos de repetir la influencia que seguro «Normality» tiene en las próximas. Es la primera aventura 3D con vista de la acción en primera persona, lo que motiva, además, reflexiones del tipo de si se dará la circunstancia de que llegue un momento en que se puedan hacer escenarios para una determinada aventura –como ocurre con «Doom» o «Hexen»–, o surjan potentes diseñadores de aventuras 3D. O quizás estemos en el inicio de una nueva saga de la que Gremlin ha puesto las bases.







No estamos frente al tipo de aventura clásica de Lucas o Sierra, pero es una modalidad que, a buen seguro, calará hondo en todos los aventureros. Tiene a su favor una representación muy fiel de la realidad, donde el aventurero alcanza unas cotas de libertad e interacción con el entorno muy amplias. Y de poder y comodidad, con las acciones y el interface simplificados al máximo para disfrutar de la aventura permitiéndole hacer lo que quiera en ella. Son los orígenes de la futuras aventuras "virtuales", calificación hasta ahora reservada a los arcades.

La estética también es parte importante de «Normality», con decorados nítidos, bien modelados y sin una gran pixelación. Luego están las secuencias cinemáticas, cada vez más integradas, formando parte de él en transiciones y línea argumental. En este juego de Gremlin el vídeo es abundante, con más de cien cortos de animación en alta resolución y a pantalla completa que usan de un nuevo sistema de compresión de vídeo desarrollado de forma específica. Gracias a él, y a que el aspecto de los vídeos es muy parecido al de los decorados, el grado de integración entre ambos y la continuidad en el juego son perfectos.

En medio de tanta perfección, el aspecto sonoro-musical no podía desentonar. Y no lo hace, con melodías y efectos que ayudan a crear el ambiente desenfadado, divertido y lleno de color que «Normality» tiene. Gremlin demuestra que tiene sobrada capacidad para hacer juegos sorprendentes, técnicamente avanzados y muy divertidos de jugar, capaces de sentar escuela...

C.S.G.

***LO BUENO:* La gran calidad intrínseca del juego y el alto componente de innovaciones que tiene, donde destaca el ser la primera aventura auténticamente 3D con vista en primera persona.**

91

***LO MALO:* Los inevitables cortes en la acción que provocan las pausas para la carga de una animación o el cambio de un escenario a otro. Más que nada, un problema propio del CD como soporte.**

EL SUPERMERCADO

Posiblemente la localización más divertida de Neutropolis, con tiendas para visitar y objetos para adquirir. Aquí además encontraremos a Norm 2782, un policía del régimen que se ha integrado en la resistencia, y que nos pondrá un poco más fácil la tarea de hacer saltar por los aires el supermercado. Unos bonitos y divertidos fuegos artificiales para la gente de Neutropolis, donde la diversión está prohibida.



LA FORTALEZA

Otro lugar de obligada visita va a ser el cuartel general del ejército de Norm Troopers de Paul Nystalux, además de guarida de este último. Disfrazados como un Norm recorreremos sus dependencias y celdas en busca de Saul Nystalux, que ha sido secuestrado por su malvado hermano. La llave que nos abrirá el acto final del juego está aquí, bien protegida por las pruebas más complejas que «Normality» puede ofrecernos.



EL ESTADIO

Aquí tiene lugar el golpe definitivo contra el dictador, donde a la vista de todo el mundo haremos volver a Saul a su estado normal, pues ha sido sometido a un lavado de cerebro por su hermano. Además, haremos posible que Brian Deluge dé un concierto en vivo y en directo consiguiéndole la guitarra que necesita.
Y con ella también la perdida libertad para los habitantes de Neutropolis, que volverá a ser una ciudad no "normal".



PANZER DRAGOON II

TEAM ANDROMEDA/SEGA
Disponible: SATURN
ARCADE



YA ESTÁ AQUÍ LA CONTINUACIÓN DE UNO DE LOS PRIMEROS Y, POR QUÉ NO DECIRLO, MEJORES JUEGOS DESARROLLADOS JAMÁS PARA SEGA SATURN. «PANZER DRAGOON II» APARECE PARA REVERDECER LOS LAURELES DE SU PREDECESOR, DE TAL MODO QUE, AUNQUE PAREZCA MENTIRA, LE LLEGA A SUPERAR EN FACETAS IMPORTANTES, AUNQUE MANTENGA, APARENTEMENTE, UNA ESTRUCTURA IDÉNTICA AL PRIMER TÍTULO. ESTA SEGUNDA ENTREGA YA ES, DESDE EL MISMO INSTANTE DE SU APARICIÓN, Y HASTA QUE ALGUIEN DIGA LO CONTRARIO, EL MEJOR SHOOT'EM UP EXISTENTE PARA SATURN.





Pequeñas variaciones en el guión, pero con un desarrollo muy parecido, es lo que parece presentar, tras el primer vistazo, «Panzer Dragoon Zwei».
Y, si bien esto no es mentira, tampoco se puede decir que sea toda la verdad.
Teniendo en cuenta, eso sí, desde el primer momento, que «PD II» mantiene unos protagonistas idénticos, y que la esencia del juego no se ha modificado un ápice –sigue siendo un shoot'em up 3D en el que la acción es lo único importante– las modificaciones introducidas a nivel técnico resultan tan evidentes e importantes que acaban por incidir positivamente en el desarrollo del juego.

EN BUSCA DE VENGANZA



Si bien los chicos de Team Andromeda no se han devanado los sesos en el desarrollo del guión de «PD II», lo que también es cierto es que han echado el resto en todo lo demás.
El protagonista mantiene como objetivo último de la historia la venganza contra aquellos que han arrasado su pueblo, y su total eliminación. Esto supone, claro está, el ir tras ellos por extraños y peligrosos lugares, plagados de enemigos y, por supuesto, hacerlo a lomos de su dragón. Un nuevo dragón que, en la fastuosa intro de «Panzer Dragoon II» se nos presenta como una cría de esta mítica especie, y que precisamente por este detalle modifica, casi radicalmente, el desarrollo de algunas de las fases del juego.
Partiendo de la base de que la alada criatura no ha llegado a la madurez, ni al dominio de todas sus habilidades, Team Andromeda plantea gran parte del desarrollo en un status distinto al del vuelo, que dominaba de cabo a rabo la primera parte. Ahora, el dragón, y por ende su amo, deberán luchar a pie en gran cantidad de territorios.

EN LA NOVEDAD ESTÁ EL GUSTO

Hemos hablado de las innovaciones en cuanto al control y perspectiva de acción que ofrece «Panzer Dragoon II». Pero hemos dejado aparte la introducción de un nuevo arma, o mejor dicho, un nuevo efecto, que Team Andromeda ha implantado en el juego.
Si recordáis, en «Panzer Dragoon» nuestro protagonista podía, gracias a su arma, lanzar ráfagas cortas contra sus enemigos, o acumular energía hasta disparar una especie de rayos de potencia demoledora.
Por supuesto, en esta segunda parte se han mantenido ambas opciones. Pero, además, existe un nuevo tipo de disparo. No hay que mantener apretado durante un tiempo ningún botón, como antes. De hecho, ni siquiera hay que apuntar. Ahora, con una simple pulsación, nuestro protagonista es capaz de liberar, de un solo golpe, toda la energía disponible en el arma, en una pequeña orgía de destrucción que arrasa a todo bicho viviente que se cruce en nuestro camino, y que se guía por el movimiento del mismo, con lo que la tarea resulta tremendamente simple... en apariencia. Porque lo malo es que sólo es posible efectuar un par de esos disparos por cada fase, y los enemigos finales son mucho más temibles que antaño. ¿El resultado de todo esto? Adicción y jugabilidad máximas.







EL GRAN ARCADE



Siendo muy puntillosos, se podría decir que esto, en realidad, da un poco igual, ya que si mencionamos el hecho de que las opciones de control que se ofrecen al usuario son ya conocidas –girar horizontalmente 360 grados y disparar a todo lo que se mueva–, es sencillo discutir la posible novedad que las carreras de nuestro dragón acarrean.
Pero, claro, hay más que contar.

MÁS ESPACIO

El hecho de que el dragón corra o vuele, si no varían las acciones básicas, podría resultar indiferente, pero es que las innovaciones no acaban ahí.
Para empezar, el campo de visión es mucho más amplio, pudiendo mirar en un ángulo bastante abierto hacia arriba y abajo con una libertad casi total. Eso sí, y como otros juegos en los que el usuario posee un control sólo relativo, en «Panzer Dragoon II» nos limitamos a cambiar la perspectiva y manejar un punto de mira. Pero una pequeña variación con respecto al primer juego es que ahora los programadores han introducido varios caminos por los que llegar al mismo final de cada una de las fases, que poseen una dificultad mayor o menor, según los casos. Un pequeño giro en el momento adecuado, nos guiarápor una u otra ruta, y nos ayudará, o no, a finalizar la misión con éxito.
Técnicamente, Team Andromeda se ha superado increíblemente con un detalle gráfico impresionante. Los texturados son mucho más ricos que antes, así como el diseño en general de escenarios y personajes.
Por otro lado, la impresionante banda sonora, pone el punto de perfección a la acción, llevando casi en volandas al jugador a través de los diferentes combates.
Quizás, y aunque no afecta a la jugabilidad –sí al producto– se le puede echar en cara que sigue siendo muy corto –en esta ocasión, hasta la intro resulta corta, en comparación con la que ofrecía «Panzer Dragoon»–.
Pero, con todo, por su perfección técnica, y por ofrecer la suficiente variedad como para no echar de menos en absoluto a «Panzer Dragoon», «Panzer Dragoon Zwei» se ha convertido, con todo derecho, en el actual rey del shoot'em up en Saturn.

F.D.L.





***LO BUENO:* Excepcional calidad técnica y un punto de originalidad que sorprende.**

93

***LO MALO:* Corto, muy corto. Seis episodios se nos antojan que no dan nada de sí.**



CONGO

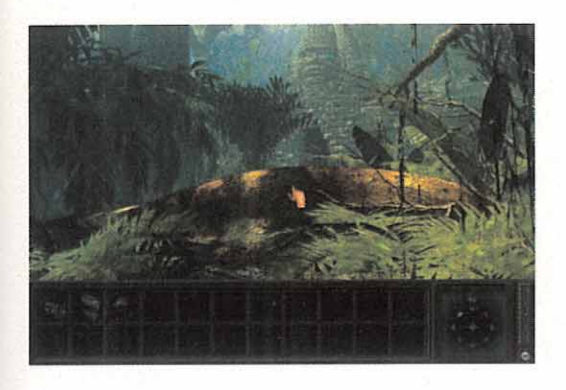


VIACOM
NEW MEDIA
Disponible:
PC CD-ROM
AVENTURA

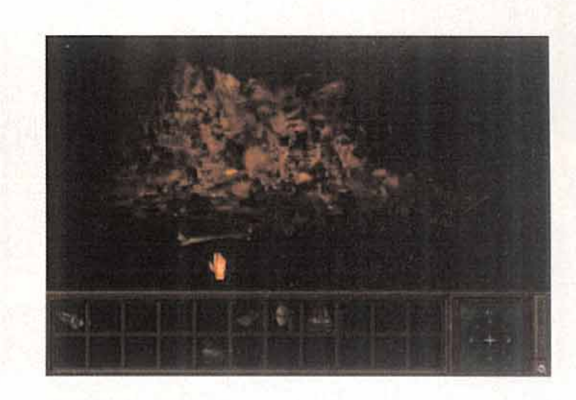


SELVAS VIRTUALES

Pese a que la película basada en la atractiva novela de Michael Crichton funcionó en los EE.UU. a las mil maravillas, no sucedió lo mismo en nuestro país; tanto crítica como público no apoyaron el film de Frank Marsall como se esperaba. A pesar de los grandiosos efectos especiales y la enorme calidad técnica global de la película, la tensión, el ritmo y la lógica brillaban por su ausencia. Ahora, todas estas cualidades aparecen en su versión informática, que merece el total apoyo de los aventureros informáticos, a los que entusiasmará la atmósfera realmente claustrofóbica que desprende cada pantalla de la selva más virtual jamás creada en un ordenador.



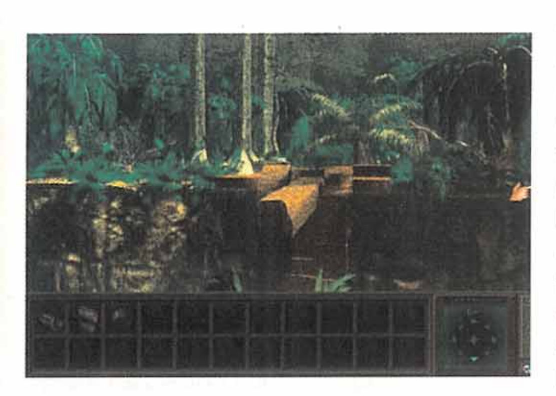




La primera imagen que vemos dista mucho de ser el paradisiaco lugar que se forma en nuestra mente cuando pensamos en una selva. Espesa vegetación rodeándonos, inquietantes sonidos procedentes de vete tú a saber qué criaturas, y, lo peor de todo, una sensación tan húmeda como agobiante que invade todos tus sentidos. Pero ¿quiénes somos y qué hacemos en tan peligroso lugar?

Bueno, empezaremos por el dónde; se trata de la región más profunda en la selva del Congo, llamada Virunga. Somos, y lo digo porque la perspectiva utilizada es la subjetiva, un aventurero llamado Jack Kisumu, que siempre gusta de buscarse problemas, aunque a cambio de fuertes sumas monetarias, claro. Y el problema en esta ocasión es la de adentrarse en la jungla en busca de la expedición científica de la doctora Karen Ross, pues la empresa que financia la expedición, la Travicom Corporation, ha perdido todo contacto con ella. Pero como nuestra experiencia en este asqueroso mundo nos ha demostrado cientos de veces, la principal preocupación de los peces gordos allá en sus majestuosos despachos no es la vida de los componentes de la expedición, sino la consecución del objetivo para el que se organizó: hallar la mayor mina de diamantes del mundo.

Además del evidente peligro de perderse, hay que contar con los mortales encuentros con las criaturas de tan brutal hábitat, entre las que destacan las serpientes y los gorilas salvajes que dejan al famoso Godzilla como un perrillo faldero. Sin olvidar la navegación por un río que combina trayectos soporíferos con fulgurantes secciones de rápidos repletos de piedras, aunque contamos con la inestimable ayuda de unas gafas de realidad virtual que simplifican al máximo el manejo de la lancha neumática. No es ésta la única maravilla tecnológica que nos acompañará en la misión: la estación de trabajo Travicom es un portento del ingenio humano; mapa de situación y comunicaciones vía satélite, escaneadores-analizadores de imagen y de sonidos, etc. Se puede decir que aprender el uso de estos sistemas es lo único complejo del interface de manejo, ya que el movimiento y la utilización



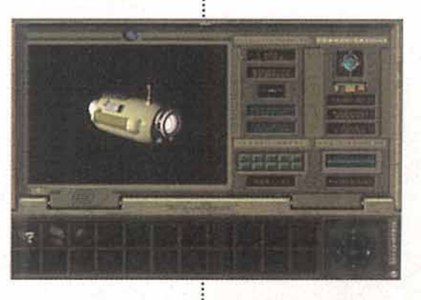


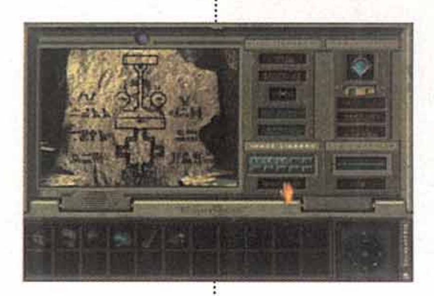
CÓMO NO PERDERSE EN LA JUNGLA MÁS ENREVESADA DEL MUNDO











Aunque nunca viene nada mal tener un buen sentido innato de orientación, los más despistadillos en eso de los puntos cardinales tampoco tendrán ningún problema si dominan a la perfección el impagable sistema de ayuda Travicom. La estación de trabajo debe ser nuestro principal aliado y dominarla es esencial para mantenerse orientado y en contacto con el mundo exterior. Se compone de cuatro sistemas:

• El mapa vía satélite: Todo un GPS de última generación a nuestro servicio. Muestra nuestra posición exacta y la de los posibles contactos que podemos dejar seleccionados para que en todo momento nos muestre la dirección hacia ellos. El display de cristal líquido ofrece una imagen nítida de la fisonomía del terreno que nos rodea. Durante vuestra exploración de la selva será imprescindible para no terminar caminando en círculos.

• Comunicaciones: Puede que estéis completamente solos, pero sólo es en apariencia, pues podéis establecer y recibir mensajes por vídeo que os proporcionarán pistas muy valiosas.

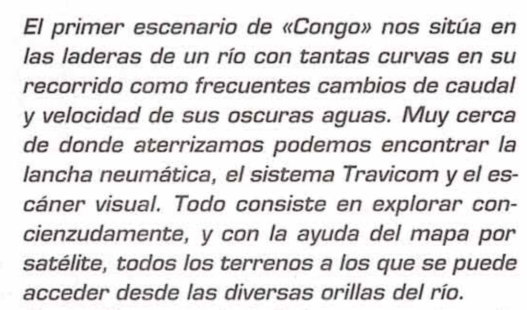
• Escáner de imagen: A lo largo de vuestro recorrido os vais a encontrar numerosos mensajes escritos en antiguas lenguas. Usando la cámara para digitalizar la imagen, un posterior escaneo y traducción os permitirá entender las descripciones y avisos que están ahí para y por algo.

• Escáner de audio: Efectúa las mismas funciones que el de imagen, aplicándolas al entorno de los sonidos que nos envolverán continuamente.

Además, un menú de ayuda nos explicará el uso y funciones de los objetos que componen nuestro equipo: los escáneres de imagen, audio y radiación, el láser y el interface virtual.

ALGUNAS PISTAS PARA LLEGAR AL MEOLLO





El primer escenario de «Congo» nos sitúa en las laderas de un río con tantas curvas en su recorrido como frecuentes cambios de caudal y velocidad de sus oscuras aguas. Muy cerca de donde aterrizamos podemos encontrar la lancha neumática, el sistema Travicom y el escáner visual. Todo consiste en explorar concienzudamente, y con la ayuda del mapa por satélite, todos los terrenos a los que se puede acceder desde las diversas orillas del río.

Os daréis cuenta de lo lógico que es el uso de los objetos: con el dardo del explorador muerto mojado en el veneno de la mesa de piedra y la caña de bambú se puede acabar con la serpiente, y con el ídolo se activa el mecanismo del puente que nos lleva hacia el segundo gran escenario –la jungla de la ciudad perdida–.

Ya en el recorrido anterior habréis recibido varias comunicaciones de Karen, que más que desvalida persona a rescatar, se convierte en una indispensable guía que nos avisa del peligro. Comienzas a darte cuenta de que en la Travicom planean algo sucio y que no es el bienestar de la expedición lo que más les preocupa. En el mapa del satélite aparece un nuevo punto de situación que se une al de Karen y que no para de moverse. Se trata de Amy, la gorila inteligente capaz de hablar. Procura encontrarla mirando continuamente el GPS. Investiga y recorre todos los senderos de la selva de la ciudad perdida, examina las ruinas y restos de civilización. Puedes evitar los gases venenosos tapando el agujero del que proceden con algún objeto. Antes de aventurarte con la puerta, recoge la tarjeta magnética. Tras la misteriosa puerta, empieza lo mejor...



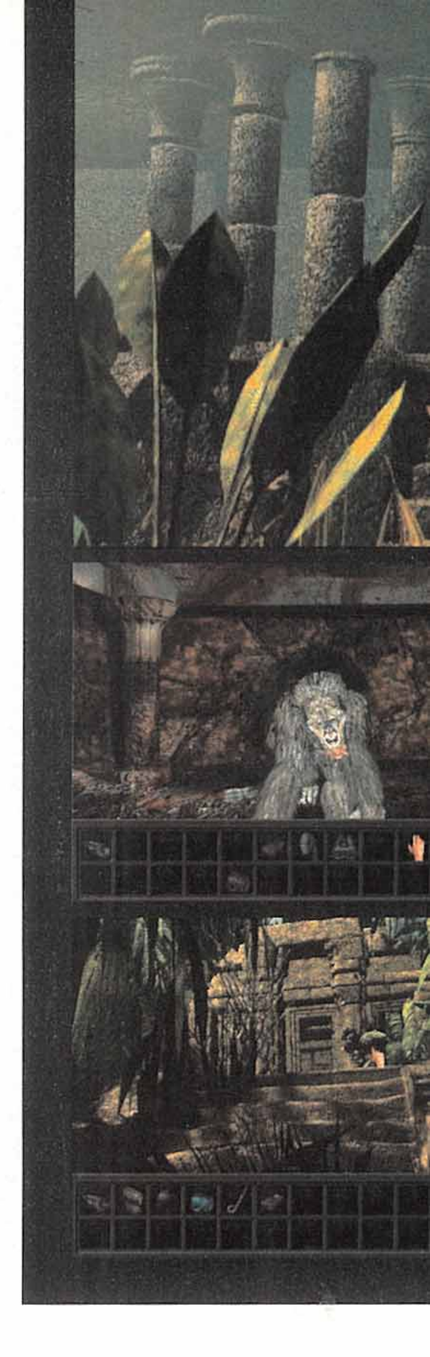












de objetos se realiza a través del puntero del ratón.

Como veis, no sólo se trata de ir avanzando, coger objetos y descubrir dónde y cuándo hay que utilizarlos, también hay que estar atentos al mapa de situación, comunicarse, ver las transmisiones de vídeo con imagen real, analizar escrituras jeroglíficas, y enfrentarse a complicados puzzles y enigmas que requerirán inteligencia e intuición a raudales. Avanzar al principio es bastante fácil y te enganchas a la aventura de inmediato, pero la dificultad termina siendo muy elevada, aunque todas las soluciones a los enigmas, los usos y combinaciones de objetos son de lo más lógico que hemos podido ver en el género últimamente.

Pero además de ofrecer un buen argumento y un desarrollo tan largo como variado, «Congo» sobresale especialmente en las facetas técnicas. El entorno gráfico a base de escenarios renderizados ha sido realizado con herramientas –como el 3D Studio– y empleando la revolucionaria técnica de representación y movimiento tridimensional bautizada por sus creadores como "Slick-Rock". Y por los espectaculares resultados obtenidos, estamos seguros de que dará mucho qué hablar en el futuro, pues muestra el cambio entre pantallas renderizadas y con perspectiva subjetiva, no con un simple barrido o cambio brusco, sino a través de una suave y fluida animación que nuestra vista agradece.

Las estaciones de trabajo han sido, como ya es habitual, Silicon Graphics, pues sólo la excepcional potencia gráfica de estas máquinas permite crear unos decorados en alta resolución con un nivel de detalle y dinamismo tan alto que casi parecen fotografías digitalizadas. La originalidad de los diseños respetando la arquitectura de las antiguas civilizaciones , y el tratamiento de la luz con una espléndida y adecuada fotografía, convierten al entorno gráfico que nos rodea en un universo interactivo de un realismo casi palpable.

Los efectos de sonido también parecen estar sacados de la película, con una calidad de digitalización excelente, muy numerosos y siempre espeluznantes. Así pues, «Congo» se sitúa al nivel tecnológico de la película en que se basa, y nos invita a cambiar nuestra posición de simple espectador por la de protagonista de una de las aventuras más realistas y apasionantes que hemos visto.

A.T.I.

LO BUENO: ***La realización cinematográfica del entorno audiovisual, la animación en el cambio de pantalla, y la variedad y duración de la aventura.***

90

LO MALO: ***Se echa en falta la opción de examinar y la dificultad hacia el final la convierte en sólo apta para los mayores expertos del género.***



PC BASKET 4.0

ARROPADO POR EL FICHAJE ESTRELLA DE UNO DE LOS JUGADORES MÁS CARISMÁTICOS DE LA HISTORIA DEL BASKET NACIONAL, LLEGA LA ÚLTIMA PRODUCCIÓN DINAMIC MULTIMEDIA, CON LA QUE LA LEGIÓN DE SEGUIDORES DE LA SERIE VERÁ SATISFECHAS TODAS SUS ASPIRACIONES. «PC BASKET 4.0» LLEGA PARA PONER LA GUINDA A LA SAGA ESPAÑOLA DE BALONCESTO MÁS FRUCTÍFERA DE TODOS LOS TIEMPOS, CON UN BROCHE DE ORO QUE ESPERAMOS SE SIGA SUCEDIENDO EN EL TIEMPO.

La figura de Epi ha entrado, por derecho propio, en la corta pero intensa historia del baloncesto español. Uno de los jugadores que más tiempo ha estado en activo en las canchas, asesora y da un sello de "profesionalidad" a la última versión de «PC Basket».

Lo que, a simple vista, podría parecer un simple apoyo para la más reciente producción de Dinamic, constituye sin embargo uno de los pilares de «PC Basket 4.0», en lo referente a la renovada base de datos.

ENTRAMOS EN ACCIÓN

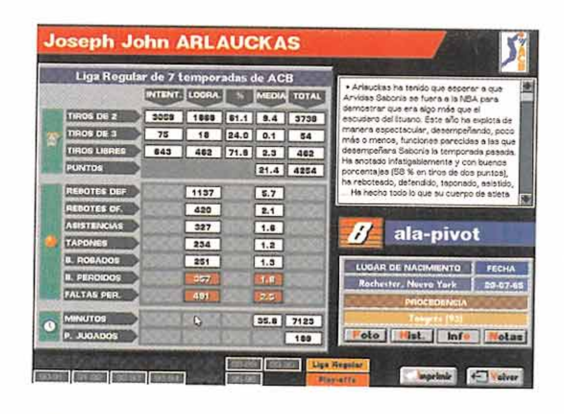
Hay que señalar que, pese a todo, en la estructura y acceso a estos datos, en todas las opciones, no se ha realizado una variación importante, de modo que los usuarios de anteriores versiones no se vean obligados a cambiar sus costumbres, una vez habituados al interface que utiliza el programa.

Asimismo, ocurre lo propio con la mayoría de opciones y acceso a las restantes partes que componen «PC Basket 4.0», esto es "Liga Manager" y la parte de simulación.

Todo el control que antes se podía ejercitar sobre los diferentes equipos de la liga ACB, se mantiene ahora, potenciando ciertas áreas para dinamizar el proceso y el desarrollo de la liga.

Pero sí hay que hacer notar algo realmente muy importante: la inclusión de la "Liga Europea", aumentando las posibilidades de diversión y variedad de acciones, tanto en acciones estratégicas como de juego simulado.

Todos –como ya es costumbre en la compañía– los equipos reales participantes en este torneo, se dan cita en «PC Basket 4.0», pudiendo manejar cualquiera de ellos en nuestra participación, sin limitarnos a encarrilar la competición controlando los destinos de los equipos españoles. Es decir, si se nos antoja convertirnos en los nuevos entre-



REBOTES DEFENSIVOS — Estadística de todos los jugadores

	NOMBRE	EQUIPO	ALTURA		REBOTES DEFENSIVOS	PARTIDOS JUGADOS	REBOTES DEFENSIVOS POR PARTIDO
1	Themes	VALVI Girona	2.04		196	38	5.16
2	Thompson	Estudiantes	1.95		184	37	4.97
3	Whisby	Gijón	2.03		117	34	3.44
4	Noguera	Gijón	1.80		105	29	3.62
5	Azofra	Estudiantes	1.91		83	38	2.18
6	Aísa	Estudiantes	1.84		81	38	2.13
7	Herreros	Estudiantes	2.00		81	38	2.13
8	Jiménez	Estudiantes	2.01		81	38	2.13
9	Mikjeliev	Estudiantes	2.05		81	38	2.13
10	Orenga	Estudiantes	2.08		81	38	2.13
11	Toledo	Gran Canaria	2.07		59	27	2.18
12	Aldama	Gran Canaria	2.13		59	27	2.18
13	Artiles	Gran Canaria	2.05		59	27	2.18
14	Vandiver	Gran Canaria	2.08		59	27	2.18
15	Cabral	Cáceres	1.88		59	36	1.64
16	Jennings	Estudiantes	1.70		49	37	1.32
17	Ruf	VALVI Girona	2.10		43	22	1.95
18	García	Estudiantes	1.80		23	24	0.96
19	Ortiz	Gijón	2.05		13	18	0.72
20	Bárcenas	Estudiantes	2.09		1	8	0.12

Imprimir   Volver

DINAMIC MULTIMEDIA
En preparación: PC
DEPORTIVO/BASE DE DATOS

LA EVOLUCIÓN

nadores del Panathinaikos, ahora está a nuestro alcance.

Pero también es cierto que donde más novedades se han introducido ha sido el área de simulación, en la que las mejoras resultan bastante notables y muy atractivas visualmente.

EL NUEVO "LOOK" DEL BALONCESTO

Lo que Dinamic Multimedia ha hecho con esta versión del simulador, ha sido dar a los usuarios aquello que muchos ya venían demandando hace tiempo: resolución SVGA.

Por supuesto, se mantienen las opciones de juego en VGA, con y sin zoom, para que nadie se pierda la oportunidad de disfrutar de «PC Basket». Pero la introducción de una mejora sensible en todo el tema gráfico ha sido algo que se estaba haciendo casi obligatorio en estos tiempos.

800x600 pixels, 640x480, y los conocidos 320x200 de la querida VGA son las resoluciones que soporta «PC Basket 4.0» –eso sí, que quede claro– en el apartado de simulación. Pero además este área se ha visto enriquecido con otros aditivos.

Por ejemplo, las nuevas, mejoradas, más suaves y realistas animaciones de los jugadores, con un mayor número de frames, además de nuevos tiros, mates, pases –por la espalda, por ejemplo, que es uno de los más atractivos– y, mucho cuidado a partir de ahora, la presencia activa en cancha de una pareja arbitral.

Podría parecer todo como una serie de mejoras meramente decorativas. Pero ni mucho menos. La jugabilidad se ve favorecida en multitud de aspectos, influyendo la velocidad de la acción, y la posibilidad de contemplar de un sólo vistazo las posiciones de todos los componentes del equipo que controlamos.

Y, por supuesto, el detalle puesto en ciertos aspectos es realmente excelente, como los reflejos en el parquet, los efectos sonoros, los nuevos diseños de los marcadores...

Quizás, a los más quisquillosos, les parezca que, en la práctica, la esencia del programa no varía. Bueno, sí, pero... ¿por qué debería hacerlo?

Todo, convierte a «PC Basket 4.0» en un programa más completo que nunca, capaz de satisfacer las ansias de los miles y miles de aficionados al baloncesto, y los miles de usuarios de «PC Basket», que no deberían dejar pasar la oportunidad de contemplar la nueva cara de las producciones Dinamic.

F.D.L.





LO BUENO: ***El fichaje estrella de Epi y el remozado aspecto del apartado de la simulación. La inclusión de la Liga Europea.***

LO MALO: ***En resolución máxima se precisa un buen monitor para no perder detalle.***





KINGDOM O'MAGIC





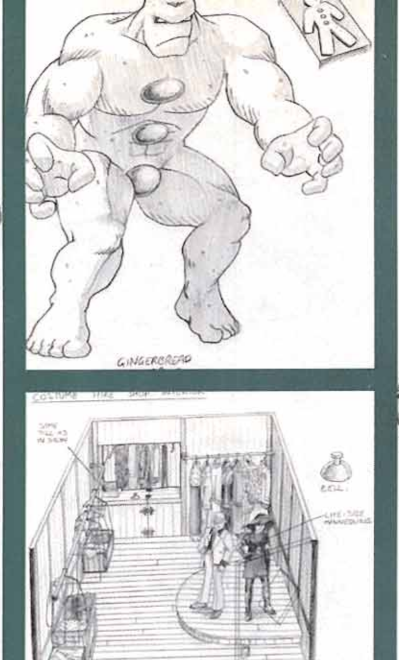


LA AVENTURA SURREALISTA

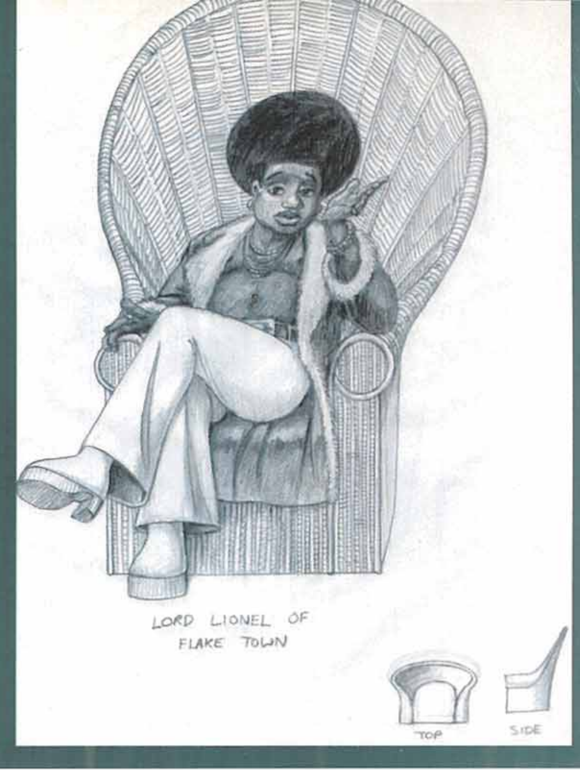
SCI
Disponible: **PC CD-ROM**
AVENTURA GRÁFICA

Por fin, tras dos años de desarrollo y varios meses más de preproducción, llega «Kingdom O'Magic», la que posiblemente sea la aventura gráfica más extraña, cómica, surrealista, irreverente y, sobre todo, original, de los últimos tiempos.

Olvidad todo lo que conozcáis sobre el género porque la constante de este programa es romper una y otra vez las reglas, sorprender al usuario y llevar hasta los límites la capacidad de asombro del jugador. Un aventura genial.









Desde el primer vistazo, bastan un par de segundos, es fácil darse cuenta que «Kingdom O'Magic» no es un producto normal. No es normal contemplar tanto delirio en un sólo juego, tanta imaginación, tanta variedad y tan alocadas escenas. Si se pudiera hacer un símil, «Kingdom O'Magic» sería al género de la aventura gráfica lo que Dalí al arte, o sea, un genio extravagante, al menos para la gran mayoría. Pero la pura verdad es que no podía ser de otro modo, teniendo en cuenta que con este juego, SCI –siempre según sus propias palabras–, acaba de "parir" un nuevo género: la aventura cómica. Algo así como la opereta del software, lo que no implica –más bien al contrario– una calidad por debajo de la media.

EL GUIÓN... ¿QUÉ GUIÓN?

No os diremos demasiadas cosas para no reventaros el placer de descubrir por vosotros mismos las razones, pero cuando llevéis veinte o treinta minutos jugando con «Kingdom O'Magic», empezaréis a planteáros muy seriamente si "eso" tiene detrás un guión serio, o se trata de un bromazo de un grupo de programadores. La respuesta correcta es que estamos ante una aventura que, no sólo posee un guión más que cuidado y pensado hasta el más mínimo detalle, sino que posiblemente pueda ser considerada como la pieza de software más mimada en este sentido –no diremos de toda la historia– desde hace años.

Desarrollar una historia que en apariencia resulta tan absurda como cualquier película de los hermanos Marx, y hacerlo bien, al cumplir con todas y cada una de las exigencias del género, no es moco de pavo. Pero esto no es del todo cierto, ya que los diseñadores de «KO'M» no se han planteado una historia, sino hasta tres diferentes, que pueden ser resueltas, cada una, por dos personajes diferentes: Thidney, el hombre lagarto, y/o Shah Ron, la mujer –sintética– más agraciada a ese lado del monitor.

La perfecta integración de una extraña narración –bueno, tres– en un entorno tan clásico como el de la aventura gráfica, supone un doble reto ya que, además, todo lo referente a la técnica –en programación y diseño– fue otra fuerte apuesta de SCI para «Kingdom O'Magic».

SUEÑOS SINTÉTICOS

Cuando surgió la primera idea que ha acabado dando vida y

¿ESTAMOS LOCOS, O QUÉ?

Si «Kingdom O'Magic» es ya, de por sí, una aventura extravagante y surrealista, lo que ya descoloca de todo al personal es encontrarse con determinadas imágenes, como las que aquí veis, que parecen sacadas de documentales de los 50. No tenemos ni idea de a quién se le habrá ocurrido semejante idea, pero convertir un determinado logro o hallazgo a lo largo del juego, en una de esas memorables secuencias tipo «El Precio Justo» en las que el concursante gana maravillosos viajes o fabulosos premios, y una voz en "off" se encarga de narrar todo lo bien que se lo va a pasar, es algo propio de mentes geniales... y algo locas, por qué no decirlo. Pero, eso sí, una sana locura.

¡Ah!, y si cuando comencéis a jugar, observáis una extraña animación que imita a los viajes del Enterprise en la serie «Star Trek», no os asombréis demasiado. Se trata, simplemente, de una nueva broma-homenaje de los diseñadores del juego a una de sus series favoritas, aunque en esta ocasión la nave del capitán Kirk haya sido sustituida por... bueno, por... ya lo veréis, ya.



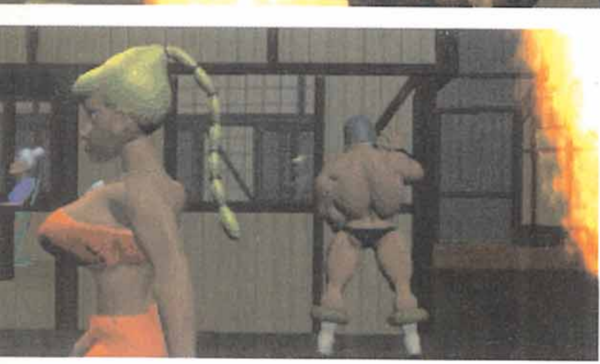








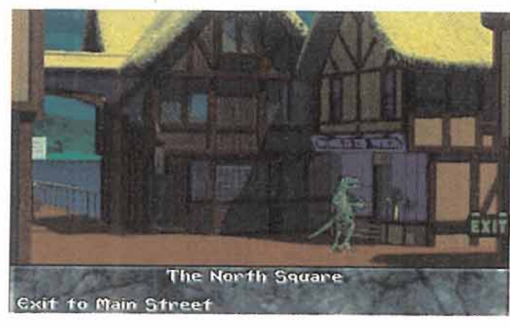














forma al juego, el planteamiento fue muy sencillo para llevarla a la práctica: realizar algo que nadie hubiera hecho jamás. Lo que se dice tan fácilmente, resulta algo más complicado cuando se acomete la tarea. Hacer algo totalmente nuevo en este género no es nada sencillo.

Así, el primer objetivo fue la diversión. Para ello, además del guión, se pensó que la curiosa personalidad de que iban a estar dotados los personajes de «Kingdom O'-Magic» precisaban el esfuerzo extra de un doblaje por actores profesionales, que realzara ese punto cómico que se intentaba poner en práctica. Dicho y hecho.

Tras delinear la personalidad y características de dichos personajes sobre el papel, se procedió a realizar cientos, miles de grabaciones de diálogos delirantes y terriblemente divertidos, que más tarde se verían arropados por el trabajo que ya empezaban a efectuar los diseñadores gráficos. Y es que «KOM» basa, pese a su "humilde" resolución VGA, gran parte de su atractivo gráfico –juego y secuencias cinemáticas– en la imagen renderizada.

Casi media docena de estaciones SG, junto a varios equipos PC, han formado el "arsenal" de los grafistas para llevar a cabo un trabajo sensacional, y pleno de imaginación y fantasía. La calidad en este sentido del juego es asombrosa, aunque posee un pequeño fallo. La superposición sobre los fondos, de los gráficos modelados en SG, quedan demasiado "recortados" cuando se realizan escalados de los mismos, cosa bastante habitual durante todo el desarrollo de la acción. Pero aún así, es un fallo más que perdonable.

JUGABILIDAD Y ADICCIÓN

Si ya sabemos que «Kingdom O'Magic» es todo un alarde



de técnica, en cuestión gráfica y sonora –la banda sonora es, sencillamente, magnífica–, y que posee un guión casi genial, no podemos pasar por alto lo que todo buen aficionado al género deseará ya saber: ¿es tan divertida, jugable y entretenida como se puede pensar? Lo es, lo es.

La sencillez del interface del usuario –iconos que aparecen y desaparecen a

DOS POR EL PRECIO DE UNA

Una de las cosas más interesantes de «Kingdom O'Magic» como aventura, es la posibilidad de jugar de varias maneras diferentes, no ya por el hecho de que existan tres alternativas, tres caminos distintos con tres objetivos finales también diferentes, sino que la opción de escoger entre dos personajes radicalmente opuestos en forma y fondo.

Thidney y Shah Ron representan polos opuestos en su forma de actuar, lo que influye decisivamente en el transcurso de la aventura, ya que hablar con un personaje cualquiera de los muchos que hay, por ejemplo, no implica la misma acción ni diálogos, según encarnemos a uno u otro de los protagonistas. Los objetos y situaciones coinciden en muchas ocasiones, pero en otras algo que resulta de suma importancia si manejamos a Thidney, puede que ni siquiera haya que tenerlo en cuenta con Shah Ron.

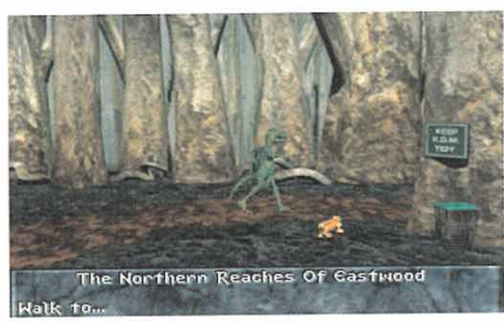
Todo ello, en sólo dos CD-ROM –uno por cada protagonista, lo que significa que, en la práctica, el juego se ha tenido que programar dos veces– que encierran diversión a raudales para todos los buenos aficionados.








The Tree-House Of The High Elves



The Northern Reaches Of Eastwood

la voluntad, un inventario tan intuitivo como inmenso, un puntero semi inteligente...– Todo está pensado para que el buen aficionado descubra un nuevo punto de vista sobre su género favorito. Pero, cuidado, hay que hacer una advertencia. El propio planteamiento de historia y desarrollo, hace de «Kingdom O'Magic» un producto sorprendente en muchos sentidos. Por ejemplo, la inclusión de minijuegos –incluso un Pac-Man–, a lo largo de la historia, y acciones que, en apariencia, no poseen lógica, pero al final se descubren como evidentes. Es conveniente afrontar este juego sin ningún prejuicio, porque en muchas ocasiones parece saltarse todas las normas establecidas en torno a la aventura gráfica. Pero todo ello no lleva más que una conclusión, se mire por donde se mire, y siempre la misma: «Kingdom O'Magic» es un producto excelente.

Gustará, entusiasmará, levantará amores... y odios, de eso estamos seguros. Pero es un juego que no pasará inadvertido ni dejará a nadie indiferente. Eso, lo podemos firmar.

F.D.L.

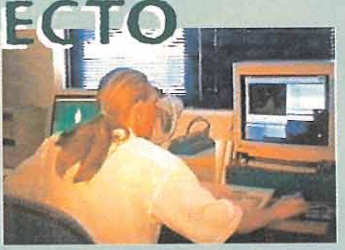
LO BUENO: ***El loco sentido del humor, una brillante técnica y la posibilidad de jugar tres aventuras diferentes con dos personajes, lo que ofrece mucha más variedad de lo normal.***

92

LO MALO: ***Pequeños fallos en temas gráficos, por culpa de la resolución utilizada y la, aparente, falta de lógica en ciertos momentos, que se puede convertir en un arma de doble filo.***

SCI EN DIRECTO













Acudir a las oficinas de una compañía, pudiendo escuchar comentarios en directo de los diseñadores de un juego, no siempre es posible, pero sí tremendamente interesante. Si además se tiene la oportunidad de contemplar al mismo tiempo cómo evoluciona el desarrollo del programa delante de tus propios ojos, la visita se hace doblemente importante.

Eso es lo que nos ocurrió con SCi y «Kingdom O'Magic». El pasado año tuvimos la fortuna de ser invitados por la compañía para descubrir los pormenores de sus nuevos proyectos –«Gender Wars», también está prácticamente en la calle, y «XS» lo estará muy pronto–, con «Kingdom...» como plato fuerte de la visita.

Allí se nos contó, además de poder verlo, cómo las estaciones SG representaban uno de los apoyos más importantes para SCi a la hora de afrontar un juego, ya que para ellos la calidad visual es la mejor tarjeta de presentación de cara al usuario. Animaciones de varios de los personajes de «KO'M» –incluso, pudimos asistir al "nacimiento" del diseño definitivo de uno de ellos–, incorporación de efectos especiales en los escenarios para dar un mayor realismo en ciertos aspectos, etc., nos fueron presentados allí en una exclusiva demostración de lo iba a aparecer en la versión final del programa.

La visita al estudio de sonido nos descubrió cómo este apartado representaba también uno de los futuros –ahora presentes– aspectos de mayor importancia en el juego. Teclados, guitarras, sampleadores... todo controlado por el corazón central de un Amiga –uno de los mejores equipos jamás diseñados para estas tareas– que coordinaba todo el proceso de grabación y digitalización, así como de edición de pistas y cortes.

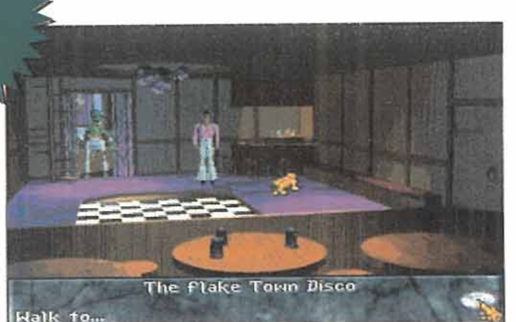
Por último, pero no por ello de menor importancia, la programación. Divididos en varios equipos, los programadores afrontaban diferentes tareas, en permanente contacto unos con otros, y con los restantes departamentos de la compañía. Pudimos charlar brevemente con ellos sobre el desarrollo, por ejemplo, de algunos de los minijuegos incorporados a «Kingdom O'Magic» –puzzles, "pac-man", etc.– lo que para ellos significaba casi como una diversión, dentro del conjunto general.

«Kingdom O'Magic» ha sido un proyecto largo y laborioso. Y lo sabemos de primera mano. Pero también podemos asegurar que no nos extrañan en absoluto los buenos resultados obtenidos, al poder comprobar cómo todo ha sido cuidado con un mimo y esmero poco habituales.

A partir de ahora, lo único que podemos hacer es esperar a que los restantes juegos de SCi estén preparados cuanto antes, porque a buen seguro tendrán tanta calidad como «Kingdom O'Magic».



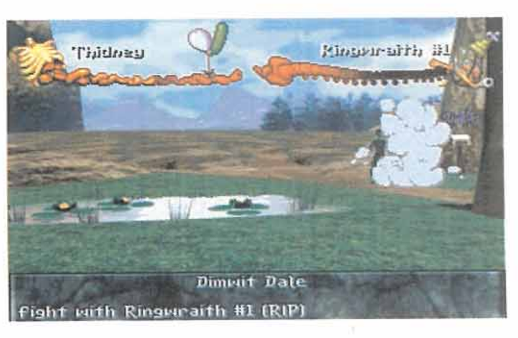
A Cave With A-Chasm



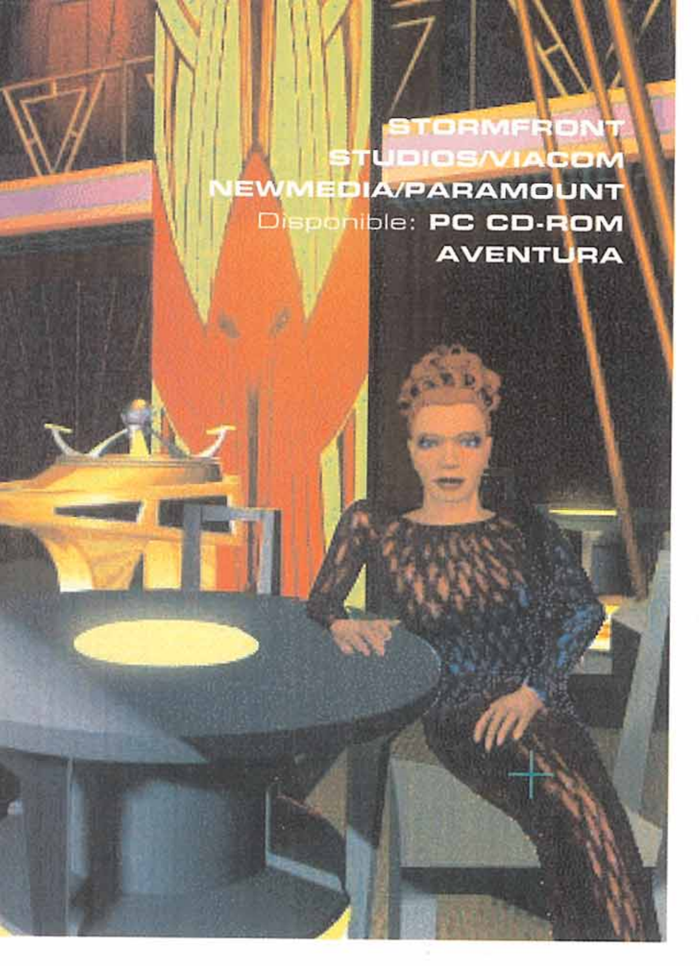
The Flake Town Disco



The Structurally Insecure Pier

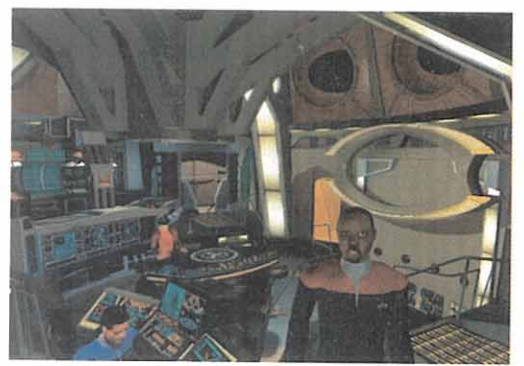


Dimwit Dale



STAR TREK DEEP SPACE NINE: HARBINGER

CADA POCO TIEMPO, SE EDITA EN NUESTRO PAÍS UN NUEVO PROGRAMA PERTENECIENTE A LA SERIE «STAR TREK». Y ES QUE SON MUCHOS LOS "TREKKIES" INFORMATIZADOS QUE DEMANDAN NUEVAS AVENTURAS BASADAS EN UNA SERIE QUE YA HA SUPERADO EL CALIFICATIVO DE MERO ENTRETENIMIENTO PARA CONVERTIRSE EN TODO UN FENÓMENO SOCIAL.





EN ESTA OCASIÓN, LA ESTACIÓN ESPACIAL "DEEP SPACE NINE" ES LA PROTAGONISTA DE UN NUEVO PROGRAMA DESARROLLADO POR STORMFRONT STUDIOS Y DISTRIBUIDO POR VIACOM NEWMEDIA A TRAVÉS DE LA PARAMOUNT. EN ÉL, TENDREMOS QUE RESOLVER UN MISTERIOSO ASESINATO, ADEMÁS DE PONER A PRUEBA NUESTRAS DOTES DIPLOMÁTICAS Y NUESTRA HABILIDAD EN LAS FASES DE ARCADE.

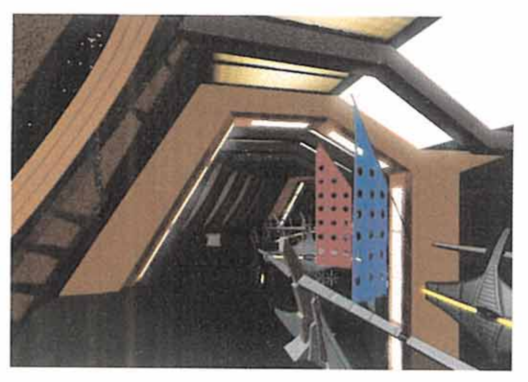
Lo más curioso e interesante de los juegos basados en «Star Trek» es la amplia gama de estilos que los encargados de su desarrollo son capaces de imprimirles. Así, han aparecido desde aventuras puras y duras a simuladores, pero siempre manteniendo un nivel de calidad y sofisticación ascendente. Resumiendo: cada juego que aparece es un paso adelante, a todos los niveles. Por eso, el nuevo «tar Trek: Deep Space Nine. Harbinger» debe ser mejor que los anteriores, casi por obligación. Veamos si es cierto.

EL RETO DE UNA NUEVA RAZA

El denominador común de todo argumento relacionado con «Star Trek» es el descubrimiento de mundos nuevos y de nuevas razas de seres con las que tomar contacto. «Harbinger» sigue en esa línea presentando, como siempre, un interesante argumento con ingredientes de intriga, que sirve de base para una aventura en el interior de la base espacial "Deep Space Nine" en la que se mezclan la aventura y el arcade.

Para ponernos en antecedentes, debemos saber que "DSN" es una estación espacial de los Cardassian abandonada situada entre el espacio controlado por la Federación y el vasto y misterioso Cuadrante Gamma y ahora bajo la supervisión del gobierno provisional Bajoran y la Federación Unida de Planetas convertida en el nuevo centro de comercio y diplomacia del cuadrante Alfa. Pues bien, la impresionante intro que







UN NUEVO RETO PARA LA FEDERACIÓN

presenta este juego contenido en dos CDs nos pone al tanto de la misión a la que nos vamos a enfrentar. Nos pondremos en la piel de un enviado de la Federación con el propósito de dirigirnos a "Deep Space Nine" para ayudar al proceso de primer contacto con una nueva raza de habitantes del enigmático Cuadrante Gamma conocida con el nombre de "Scythians". Pero cuando nos disponemos a llegar a nuestro destino somos atacados inesperadamente por una oleada de drones alienígenas de la cual, por fin, salimos indemnes. Llegados a nuestro destino, deberemos demostrar nuestras habilidades tanto diplomáticas como tácticas con el fin de resolver el misterio del ataque alienígena, además del asesinato de un importante embajador a bordo. Nuestra misión: defender la "Deep Space Nine" tanto de los enemigos exteriores como de los que sin duda se encuentran en el interior de la fortaleza.

EN EL INTERIOR DE LA ESTACIÓN ESPACIAL

Para resolver todos estos misterios, contaremos con la ayuda de varios personajes. En esta ocasión nos acompañarán el Capitán Sisko, Major Kira, Teniente Dax, Jefe de seguridad Odo y el simpático Quark.

Rodeados de estos carismáticos personajes, nos moveremos por la estación espacial para, primero intentar descifrar el significado del ataque del que hemos sido objeto en nuestro viaje. Al poco rato, tendremos que intervenir en defensa de la "DSN" luchando de nuevo contra los drones, para descubrir el asesinato del diplomático al que hemos sido asignado como ayudante.

De esta manera, en poco tiempo, hemos podido comprobar cómo la acción de este «Harbinger» se reparte entre la aventura y el arcade. Por un lado, la mayoría del tiempo la pasaremos descubriendo el interior de la estación conociendo a todos sus tripulantes e invitados, e interactuando con ellos, además de con multitud de objetos que nos serán de ayuda. Para ello, utilizaremos el ratón y una serie de punteros que cambian sus aspecto dependiendo de las opciones disponibles. Entre estas acciones se encuentran las de dialogar con otros personajes, realizar zooms sobre objetos, etc. Este puntero cambia cuando nos enfrentamos a una fase de arcade, para convertirse en un punto de mira, siendo necesario entonces utilizar los dos botones del ratón para disparar las armas disponibles: los míticos Phasers y los micro-torpedos.

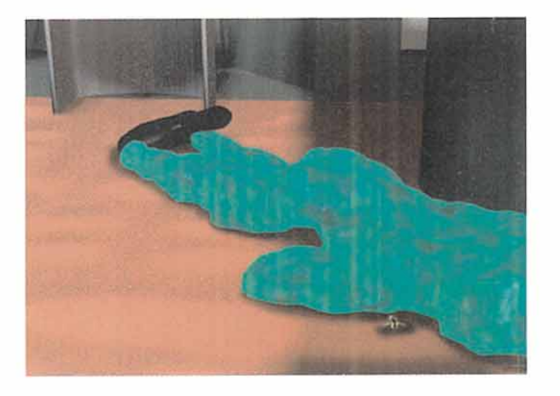
F.J.R.

LO BUENO: *Lo elaborado de su argumento, así como lo detallista de sus gráficos. El hecho de que esté basado en «Star Trek» ya es, de por sí, una garantía.*

91

LO MALO: *Los personajes resultan un tanto estáticos. La ausencia de animaciones en los escenarios. Las voces y los textos están en inglés.*







NUESTRA OPINIÓN

Lo más destacable de esta nueva entrega de «Star Trek», entre otras muchas cosas, es, sin duda, todo lo relacionado con el aspecto gráfico de la aventura. Si al comienzo hemos hecho mención a la evolución en todos los aspectos de los juegos de esta serie, ahora podemos decir que «Star Trek: Deep Space Nine. Harbinger» supone la cima de esta evolución. La cinemática ha sido la responsable, junto con la tecnología denominada "Smacker Video" de los gráficos fotorealistas que conforman el interior de la estación espacial donde llevaremos a cabo nuestra investigación. Así mismo, todos los personajes que intervienen en el juego han sido dotados de voces y gestos naturales que acentúan sus diferentes personalidades pese a resultar en algunos momentos un tanto estáticos. Como estáticos son en general son los escenarios en los que nos desenvolvemos durante toda la acción. Porque si en ocasiones este juego nos recuerda a otra epopeya espacial como es «Mission Critical» –no tanto por el diseño de los gráficos, sino por el ambiente que se respira en ambas aventuras–, «Deep Space Nine» se diferencia de ésta en la casi ausencia de animación de escenarios, aparte, claro está, de las emocionantes sesiones de arcade que tendremos que superar para avanzar en la aventura. Lo que sí es cierto es que resolver el enigma planteado por los misteriosos acontecimientos acaecidos a bordo de la estación espacial, no es cuestión de unas pocas horas: este juego es de los que requiere mucho, mucho tiempo para su resolución, lo que siempre es de agradecer.

En definitiva, «Star Trek: Deep Space Nine. Harbinger» sigue la línea de innovación de programas basados en «Star Trek», presentando un programa que destaca por lo cuidado de su argumento, lo detallista de sus gráficos, lo entrañable de sus personajes y, todo hay que decirlo, lo espectacular de su presentación. Los Trekkies, una vez más, están de suerte.







VIRTUAL

SEGURO QUE TODOS RECORDÁIS UN JUEGO LLAMADO «VIRTUAL POOL» APARECIDO NO HACE MUCHO TIEMPO, Y QUE REVOLUCIONÓ EL CONCEPTO DE PROGRAMAS DE BILLAR PARA PC. PUES BIEN, INTERPLAY, SUS CREADORES, APROVECHANDO EL POTENTE "ENGINE" CREADO PARA TAL OCASIÓN, ACABAN DE EDITAR «VIRTUAL SNOOKER», UN PROGRAMA DE BILLAR DE SIMILARES CARACTERÍSTICAS QUE AQUÉL, PERO CON OTRA MODALIDAD DE BILLAR COMO PROTAGONISTA: EL SNOOKER. ESTE JUEGO, TAN POPULAR EN EL REINO UNIDO, AL IGUAL QUE EL "POOL" EN ESTADOS UNIDOS, POR FIN TIENE UN PROGRAMA DE ORDENADOR A SU ALTURA. PREPARAOS UNA VEZ MÁS PARA VIVIR TODA LA EMOCIÓN DEL BILLAR EN CASA DE LA FORMA MÁS REAL.

CELERIS/INTERPLAY
Disponible: **PC CD-ROM**
DEPORTIVO

Si «Virtual Pool» contó con dos estrellas del billar como padrinos, Steve Davis y Ronnie O'Sullivan, mientras que la parte más dura, es decir, las explicaciones realizadas en vídeo que contenía aquel CD estaban a cargo de un mago del taco como "Metralleta" Lou, para esta ocasión, los dos primeros han decidido implicarse de lleno en la realización de «Virtual Snooker», por lo que en este nuevo CD podremos ver cómo es Steve Davis el que nos enseña todos los secretos de esta modalidad de billar a través de un gran número de secuencias de vídeo.

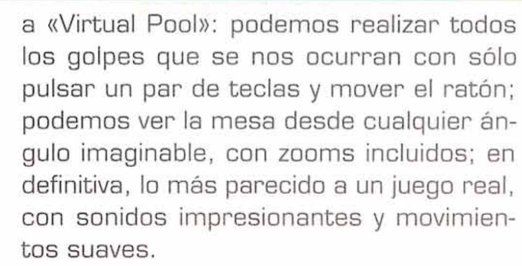
PRIMERAS OPCIONES

Gráficamente, «Virtual Snooker» es idéntico a «Virtual Pool», lo que no quiere decir que no hayan introducido mejoras en ese sentido, sino que cualquiera que haya jugado a este último, se habrá dado cuenta de que es muy difícil superar el realismo del que hacía gala. Sin embargo, se han introducido, por ejemplo, nuevos controladores de vídeo, que hacen posible disfrutar del snooker a resoluciones tan espectaculares



EL BILLAR MÁS REALISTA

SNOOKER



como 1024X768 si disponemos de una tarjeta S3 Vision 864/964 Trio accel o una Tseng Labs ET4000/W32 accel. Sin embargo, si no disponemos de estos modelos, el juego incluye multitud de controladores que van desde la VGA a 320x200 hasta los modelos más populares, soportando estándar VESA. De todas maneras, el modo más usual de SVGA, es decir, 640x480 ofrece unos resultados realmente satisfactorios.

Después de una brevísima –casi ausente– introducción, encontramos la pantalla principal con las siguientes opciones: Técnicas básicas, Tácticas de Snooker, Tutorial de Virtual Snooker, 147 Run, Jugar a Virtual Snooker, Configurar, registro y salida.

Las dos primeras opciones nos llevan a presenciar varias secuencias de vídeo en las que Steve Davis nos cuenta todo lo que debemos saber sobre el Snooker. Las tácticas básicas, como su nombre indica, nos aproximan a este juego por medio de la explicación de los golpes más utilizados, mientras que el apartado de tácticas es un compendio de jugadas más o menos complicadas y trucos para salir de más de una situación comprometida dentro de una partida.

El tutorial, por su parte, ofrece todo lo necesario para dominar el programa, por medio de explicaciones, también apoyadas en vídeos, en las que se nos muestran las distintas opciones y menús del juego.

La opción "147 Run", tiene que ver con un concurso de billar del mismo nombre que se viene celebrando en el Reino Unido desde hace mucho tiempo. Mediante esta opción, tenemos acceso a un largo fichero de vídeo en el que podemos presenciar el primer "147 break" –la mejor jugada que se puede realizar en el Snooker– jamás televisado. El protagonista de tal azaña no es otro que un jovencísimo Steve Davis. Además, mientras presenciamos la maravillosa partida, tendremos la oportunidad de oír los comentarios del protagonista. Sin duda una opción interesante para los amantes de este juego.

SOBRE LA MESA

Pero vayamos ya con el juego propiamente dicho. Para los que no sepan bien de qué va el juego del Snooker diremos que se trata de una modalidad de billar en la que se juega con 15 bolas rojas y 6 de otros colores. El jugador debe meter consecutivamente una bola roja –que vale un punto– y seguidamente una de otro color que debe especificar antes del intento, que valen diferentes puntos, siendo la bola negra la más preciada –7 puntos–. Las bolas rojas se quedan en las troneras, pero el resto se sacan de nuevo y se colocan en su posición original, hasta que se han introducido todas las rojas. A partir de ese momento, se deben meter las bolas de colores –que ya no se sacan–, pero siguiendo un orden creciente establecido por los puntos que vale cada una.

Como en casi todos los juegos deportivos, el jugador puede empezar con un modo de práctica. En este modo se juega de la misma forma que en los enfrentamientos con otros jugadores, pero con la ventaja de que se puede pulsar una tecla que permite ver la trayectoria que seguirán las bolas una vez golpeadas con el taco. Otro modo de juego permite ensayar golpes especiales para luego ejecutarlos en el juego de competición. Esta modalidad, así como la de práctica, cuenta con la interesante opción de salvar la posición de las bolas para poder ensayar una y otra vez los tiros que queramos.

El resto de modos de juego que incluye pasan por el juego con dos jugadores en el mismo ordenador, a través de una red local, de un modem o "null modem" y un jugador contra el ordenador, con nueve oponentes disponibles, cada uno con un grado de dificultad ascendente, siendo Steve Davis el adversario más aventajado.

En cuanto al juego en sí, poco podemos decir que ya no conozcáis si habéis jugado a «Virtual Pool»: podemos realizar todos los golpes que se nos ocurran con sólo pulsar un par de teclas y mover el ratón; podemos ver la mesa desde cualquier ángulo imaginable, con zooms incluidos; en definitiva, lo más parecido a un juego real, con sonidos impresionantes y movimientos suaves.

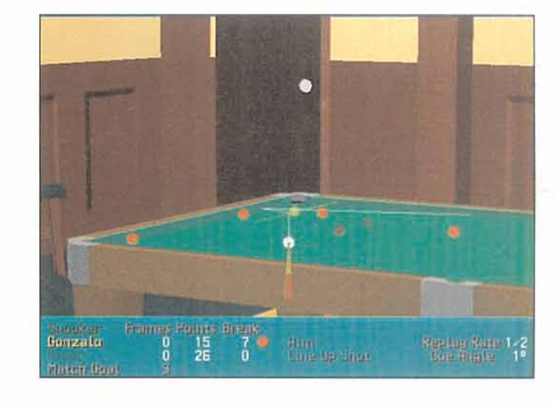
Concluyendo, podemos decir que Interplay ha vuelto a acertar con esta nueva propuesta de juego de billar, cosa que no era muy difícil vistos los resultados obtenidos por «Virtual Pool». A destacar las aportaciones visuales y los consejos de Steve Davis, mientras que debemos dar un tirón de orejas a los chicos de Interplay por las pocas innovaciones introducidas en el juego.

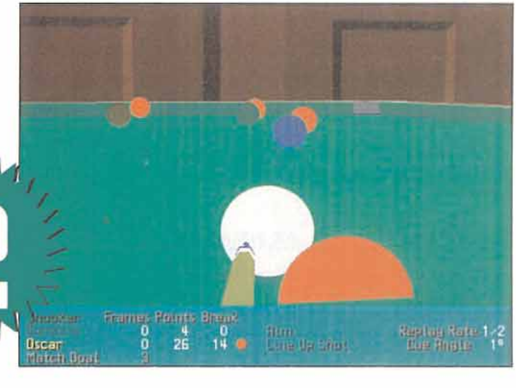
F.J.R.

LO BUENO: ***Es como «Virtual Pool», pero con otra modalidad de billar.***

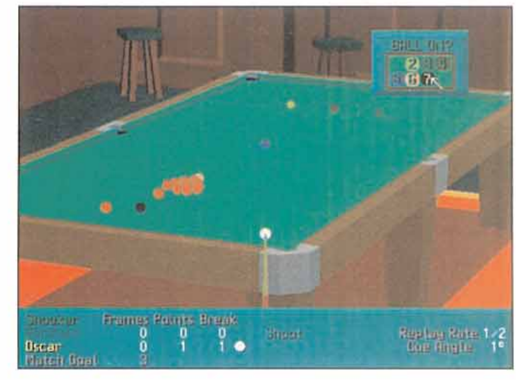
LO MALO: ***Es como «Virtual Pool», pero con otra modalidad de billar.***

92











ADVANCED TACTICAL FIGHTERS

ATF ES UN PROGRAMA ATÍPICO. ATÍPICO PORQUE REFLEJA LOS COMPORTAMIENTOS DE VUELO DE VARIOS APARATOS QUE SON PURAMENTE EXPERIMENTALES, Y DE ALGUNOS QUE NI SIQUIERA EXISTEN. POR LO TANTO OFRECER TRUCOS PARA MEJORAR EL RENDIMIENTO DEL JUEGO NO ES TAREA FÁCIL, YA QUE NI SIQUIERA LOS PROPIOS PROGRAMADORES SABEN A CIENCIA CIERTA SI LOS AVIONES MODELADOS SE COMPORTAN ASÍ O NO. EN CUALQUIER CASO, HEMOS HECHO LO MEJOR QUE HEMOS PODIDO PARA OFRECEROS UNA SERIE DE "PISTAS" QUE OS PERMITAN SACARLE EL MÁXIMO PARTIDO A ESTE EXCELENTE PROGRAMA.

CÓMO OBTENER EL MEJOR RENDIMIENTO A «ATF»

Hay que ser ambiciosos. Conformaros con manejar el programa en los niveles de dificultad más bajos no es la mejor manera de despertar vuestra competitvidad. Es conveniente que a medida que notéis que ganáis más y más misiones, elevéis la dificultad del juego para mejorar vuestro estilo cada vez más.

ESTUDIAR BIEN LA LECCIÓN

Planificar con cuidado las misiones.

Diez minutos "perdidos" delante de la pantalla de descripción de la misión y unas cuantas notas apuntadas en un papel os podrán significar la diferencia clara entre el éxito y el fracaso.

Los verdaderos pilotos de combate lo hacen así para sobrevivir. Tomar nota de dónde están las amenazas antiaéreas y planificar vuestra ruta intentando esquivarlas. Puede que no lo logréis al cien por cien, pero si sabéis de antemano en qué valle, río o ciudad podéis encontrar problemas, estos no os sorprenderán cuando ocurran y el factor sorpresa es definitivo –sobre todo si el sorprendido eres tú–

Los pilotos de verdad suelen tener un bolsillo de plástico transparente en el pantalón para meter un cuaderno con las anotaciones de preparación de la misión que han recibido. Así pueden consultarlas en cualquier momento del vuelo.

Haced vosotros lo mismo. Datos como situación del objetivo principal y secundario, posible ubicación de defensas antiaéreas y otros aspectos de interés para la misión deberías apuntarlos en un papel y tenerlos a mano durante el vuelo.

No es hacer trampas, sino todo lo contrario. Estáis simulando la realidad lo más afinadamente posible.

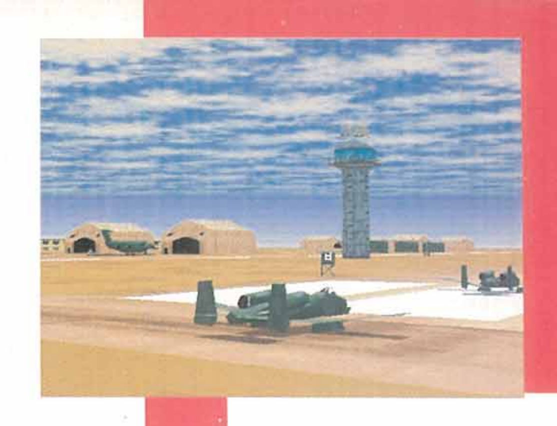
LA MÁQUINA MÁS IDÓNEA

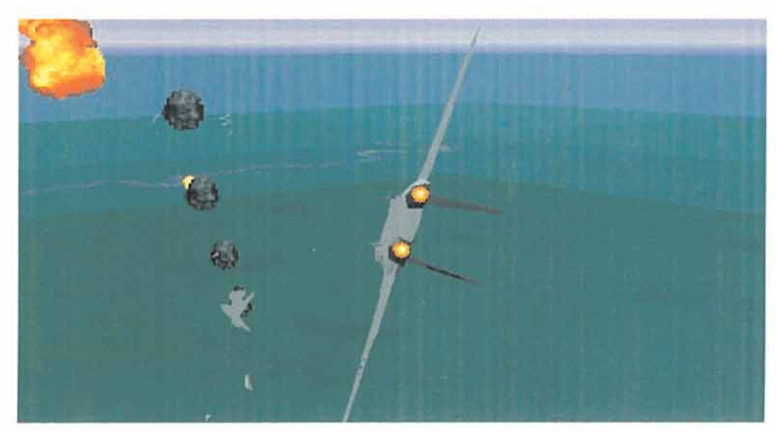
Elegir bien vuestro avión para la misión que vais a realizar. Esto parece una perogrullada, pero no debemos olvidar que el sistema de misiones de ATF sólo nos da un número limitado de aviones para completarla y que la dificultad irá en aumento misión a misión, por lo que lo lógico es reservar los aviones más avanzados para el final y desgastar los menos potentes en las misiones iniciales.

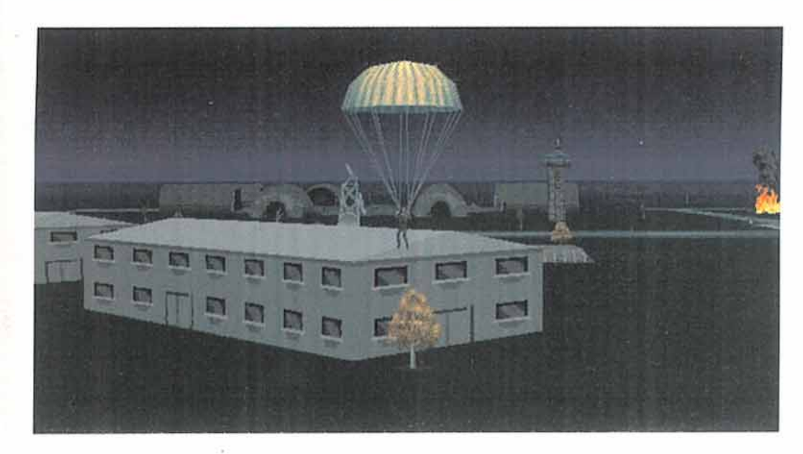
Por otra parte, no todos los aviones sirven para todo, por lo que deberéis estudiar a fondo los requisitos de la misión y elegir el aparato más adecuado para llevarla a cabo. Esto es muy evidente cuando se trata de elegir el B-2 –bombardero estratégico– o el F-22 –caza de superioridad aérea– porque ambos son aviones tan especializados en sus actividades que difícilmente valen para otra cosa. Pero puede convertirse en una elección más difícil si la misión consiste en transportar bombas ligeras o











guiadas por láser a un objetivo muy concreto, y además esperamos fuerte defensa aérea, por lo cual la elección de avión de tipo más polivalente tiene que ser muy cuidadosa –el Rafale o el X-31 pueden ser un buen ejemplo–. Además, podéis seleccionar el tipo de aparatos que os apoyarán en la misión, y, por tanto, si creéis que habrá una fuerte oposición aérea en determinada misión podréis elegir que os acompañen buenos cazas de superioridad aérea, lo que os permitirá "desentendernos" de los cazas enemigos y elegir un avión más adecuado al perfil de vuestra misión.

A CADA UNO LO SUYO

Considerar cuidadosamente el armamento.
Una vez más os aseguro que merece la pena ser lo más realistas posible. ATF pone a nuestra disposición no sólo los más excitantes aviones de combate que podáis imaginar, sino que también nos proporciona el arsenal de armamento más completo y sofisticado que existe. La pega está en que –al igual que en «US Navy Fighters»– Electronics Arts nos permite mezclar cualquier arma con cualquier avión y eso nos facilita combinaciones explosivas pero "irreales".
A la larga esto acaba aburriendo. Por eso nuestro consejo es que estudies a fondo el tipo de armas que cada avión puede

ATF EN "LA RED"

«ATF» se puede jugar en red, y eso es una de sus más importantes mejoras con respecto a «USNF» o «USMF».
Muchas veces hemos comentado lo fantástico que es que un juego pueda ser jugado por varias personas al mismo tiempo. Los que lo habéis probado sabéis perfectamente a que me refiero. Nunca jamás un ordenador podrá ser tan creativo, agresivo e impredecible como un oponente humano real. Por eso mismo los aviones reales todavía los pilotan seres humanos y no se pilotan solos.
Este mismo razonamiento se traspasa invariable a los simuladores de combate, bien sean programas tan básicos y "descarnados" como el «Doom», o simuladores de combate tan elaborados y técnicos como «ATF». La red permite conectar varios jugadores al mismo tiempo y en el mismo escenario y deben enfrentarse o colaborar entre ellos para finalizar con éxito su misión.
Pero hay otra red... Una red más grande, más amistosa, más envolvente... Me refiero, por supuesto, a INTERNET y a todas sus variantes –COMPUSERVE, AMERICA ON LINE, etc.–.
Si realmente os gustan los simuladores de vuelo, en Internet encontraréis cientos de sitios donde podréis discutir, intercambiar información, hacer amigos con las mismas ideas, encontrar ficheros de mejora de vuestros programas, y un sinfín más de posibilidades, incluido volar contra otros oponentes a través de la red.
Yo, personalmente, soy un antiguo afiliado al «Flight Simulator Forum» de Compuserve –go FSFORUM–, posiblemente el punto de reunión de más categoría para todos los fanáticos del mundillo de los simuladores de vuelo. Allí podréis encontrar un apartado dedicado a los simuladores de combate moderno que últimamente se ha visto invadido de ficheros con nuevas misiones para «ATF» –y otros juegos– y un montón de fotografías de pantallas con las que la gente demuestra lo bien –o lo mal – que le ha ido en alguna determinada misión.
«ATF» se ha convertido en uno de los programas más debatidos en este tipo de foros. Tiene detractores y tiene admiradores, pero a nadie ha dejado indiferente. Incluso se ha creado un grupo de pilotos en América llamados los "Wild Bunch" que se reúnen prácticamente todas las semanas para volar juntos en el garaje de uno de ellos, crear nuevas misiones y ponerlas a disposición de todo el mundo y sacarse "fotos" informáticas de sus logros. Todas las fotografías que acompañan este artículo han sido obtenidas de allí.
Incluso organizan una vez cada seis meses un "Net Meet" –reunión de la Red– en Inglaterra o Alemania, donde se juntan más de cien aficionados en una macro competición que dura tres días y en la que se vuela "a muerte". En el Net Meet los programas estrellas son «EF2000», «US NF» y allí se reúnen desde simples aficionados hasta auténticos pilotos militares para volar en red y competir unos contra otros.
Nosotros participaremos en el próximo Net Meet de agosto, y tanto "MAD MAX" como "SHARKY" os aseguramos que el pabellón español quedará muy, muy alto.
Os mantendremos informados.

A. "MAD MAX" C.



transportar. Esto junto con un buen conocimiento de las características de los aparatos os ayudará como comentábamos antes a elegir el avión más adecuado a la misión que queremos volar.

Lo sentimos mucho pero ya sabéis que si queréis utilizar los fantásticos misiles aire-aire Phoenix –capaces de hacer blanco desde más de 80 kilómetros de distancia– tendréis que usar el F-14 TOMCAT para lanzarlos y para realizar la tarea, con todas las ventajas en inconvenientes que ello supone.

Si queréis utilizar el SU-27 Flanker, pues muy bien... es una magnífica elección; Rápido, ágil, resistente y muy letal. Pero con una "pequeña" limitación. Sólo puede llevar misiles de fabricación soviética, menos fiables de menor alcance que los occidentales.

Si seguís estas indicaciones fielmente, empezaréis a notar que las misiones son más equilibradas y más retadoras.

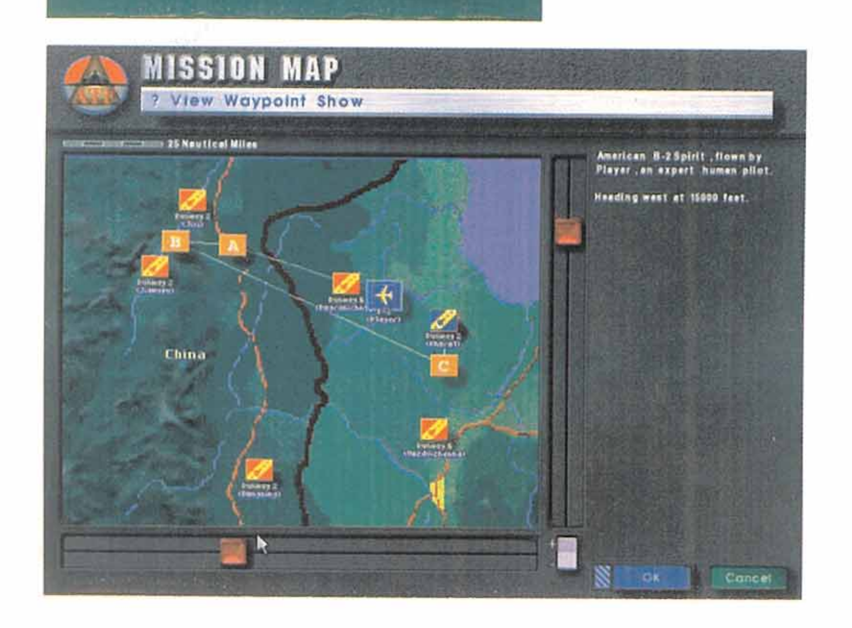
Saber que vuestras armas, por perfectas que sean, tienen limitaciones, lo que os obligará a estudiar más a fondo vuestras posibilidades y las del contrario y al final no estaréis jugando con programa en el ordenador... Estaréis sumergidos en una batalla real tremendamente absorbente que os obligará a planificar cuidadosamente vuestra estrategia, calibrar al máximo vuestros recursos y afinar cada vez más vuestras técnicas de vuelo.

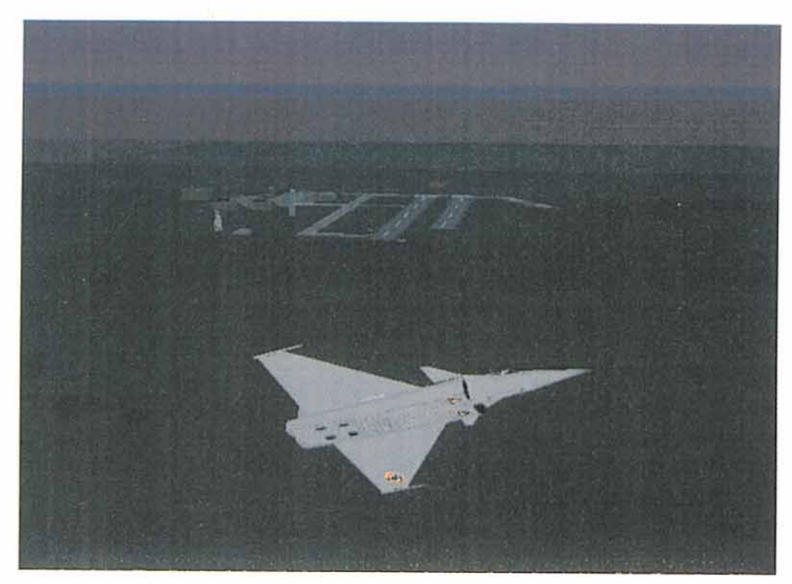
Sólo así conseguiréis encontrar lo mejor de un programa tan espectacular como «ATF», y os daréis cuenta que tiene mucho que descubrir. La colaboración de Jane en el desarrollo de los modelos de vuelo de los aviones, así como en la documentación que los acompaña no ha sido sólo para adornar. Está ahí para ser utilizada y para que puedas sacarle el máximo partido al simulador.

Y si bien a algunos les puede parecer que «ATF» carece de cierta "profundidad" y que es demasiado "arcade", os aseguro que no es cierto. «ATF» es un simulador muy técnico, si lo afinamos correctamente, y sigue fielmente la realidad, siempre y cuando nosotros también la sigamos.

Espero que estos consejos os sean de utilidad y podáis disfrutar de «ATF» a fondo creando nuevas misiones para desafiar no sólo a vuestros amigos, sino también a vosotros mismos.

G. "SHARKY" C.





EL PRIMER CABALLERO

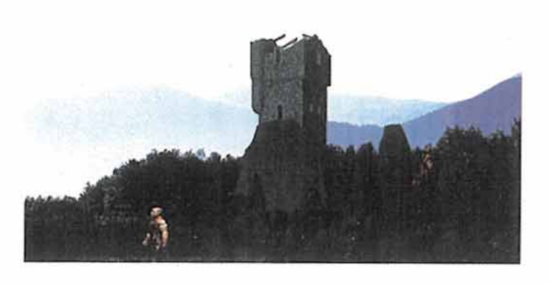


CHRONICLES OF THE SWORD

Cae la noche en el inmortal Camelot, en pleno corazón del reino de Albión, pese a que el sol del mediodia aún se filtra entre los miradores de las inaccesibles colmenas. La tensa calma que precede a la más temible de las tempestades está a punto de terminar. La hechicera Morgana, hermanastra del rey Arturo, ha urdido un plan siniestro para terminar con la vida de su hermano, y todo lo que él representa. Sólo un joven caballero, el valiente Gawain, parece dispuesto a salvaguardar el honor y la vida de su rey.

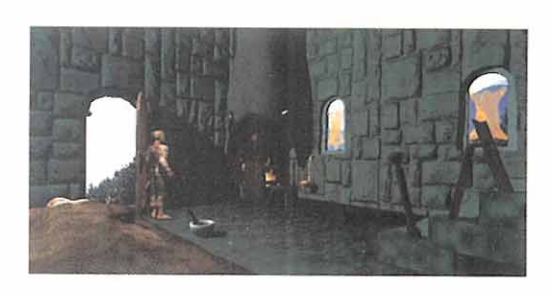
Era pleno verano, pero Gawain permanecía quieto, como una estatua de hielo. Un viento helado, que le hacía sangrar las encías, soplaba alrededor de él, envolviéndolo en un manto de frío y niebla que, lamentablemente, no le protegería de las dentelladas de la gigantesca serpiente que se erguía muy por encima de él. Inmóvil, con los ojos fijos en las pupilas ardientes de la bestia, retornaron a su memoria las pavorosas aventuras que había tenido que superar para llegar a Lyonesse, la peor de las cuales se encontraba frente a él. Y tras aquel terrible monstruo venido de otros tiempos, todavía le esperaba el peor de todos: la pérfida Morgana.





SU PRIMERA MISIÓN

Poco podía imaginar el noble Gawain sobre su destino, hacía apenas unos pocos días, cuando acababa de ser nombrado Caballero de la Tabla Redonda. Siempre había supuesto que sus obligaciones militares le llevarían a participar en multitudinarias batallas, cabalgando al lado de su señor, o combatir a algún terrible dragón, en defensa de las fronteras del reino. Pero lo que nunca había supuesto, ni en lo más profundo de sus sueños más salvajes, es que su primera misión le llevaría a recorrer Albión en solitario, con el único objetivo de acabar con la vida de la terrible bruja Morgana, hermana del propio Rey de Camelot. Hacía ya mucho tiempo que las sospechas sobre los misteriosos acontecimientos ocurridos en los últimos meses recaían sobre Morgana, pero no pudieron confirmarse hasta que se produjo la horrenda muerte del sacerdote de Camelot, que llevaba el sello inconfundible de la hechicera.

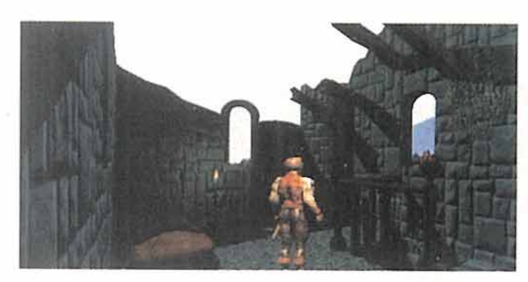


Sin embargo, era bastante improbable que Morgana accediese por voluntad propia a someterse a un interrogatorio, así que la primera tarea de Gawain consistía en encontrar a Merlín y pedirle ayuda para convencer a Morgana.

El problema era que todo el mundo en Camelot conocía donde estaban los habitáculos de Merlin –una torre al lado del establo–, pero nadie sabía cómo entrar. La torre estaba abierta, aunque ninguna puerta daba a las habitaciones interiores. Puesto que Merlin era un renombrado mago, era muy posible que la entrada estuviese oculta por algún tipo de magia. Explorando concienzudamente las paredes, descubrió una antorcha que abría un oscuro pasadizo, al que no podía entrar por falta de luz, y un tapiz con forma de caballito de mar, en el que un sospechoso agujero se camuflaba en uno de los ojos. Con ayuda de la espada activó el mecanismo que dejaba al descubierto una entrada secreta. De esta manera alcanzó la escalera que llevaba a los aposentos de Merlin. Tras un pequeño interrogatorio, el mago accedió a entregarle un pergamino encantado que obligaría a Morgana a presentarse ante el Rey. La única condición era que sólo podía tocarlo Morgana en persona, bajo peligro de muerte. El siguiente paso lógico, por tanto, era localizar los aposentos de Morgana. No le fue demasiado difícil, ya que estaban en una torre cerca de la muralla principal, pero el guardia no le permitía entrar en los salones hasta que no apaciguase su sed con una pinta de cerveza.

> Todo el mundo conocía dónde estaban los habitáculos de Merlin, pero nadie sabía cómo entrar. en ellos.

Gracias a Wilf, Gawain descubrió que el herrero era el único que poseía algo de esta bebida, aunque no estaba dispuesto a prestarle su jarra. No le quedó más remedio que explorar las estancias del castillo real en busca de un contenedor para la cerveza. Fue así como encontró una cuchara y un cubo en el establo, una lámpara en la sala del trono, y una vela en la sala de los banquetes, que encendió en la chimenea. Después, la introdujo en la lámpara vacía, obteniendo una

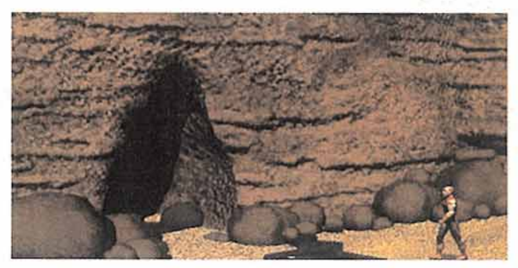


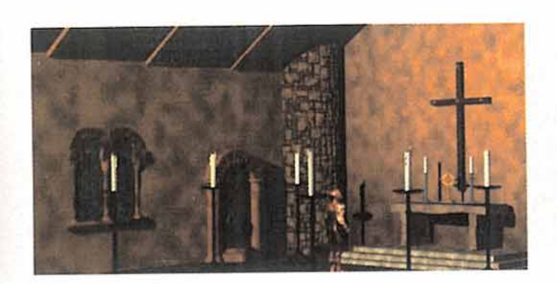








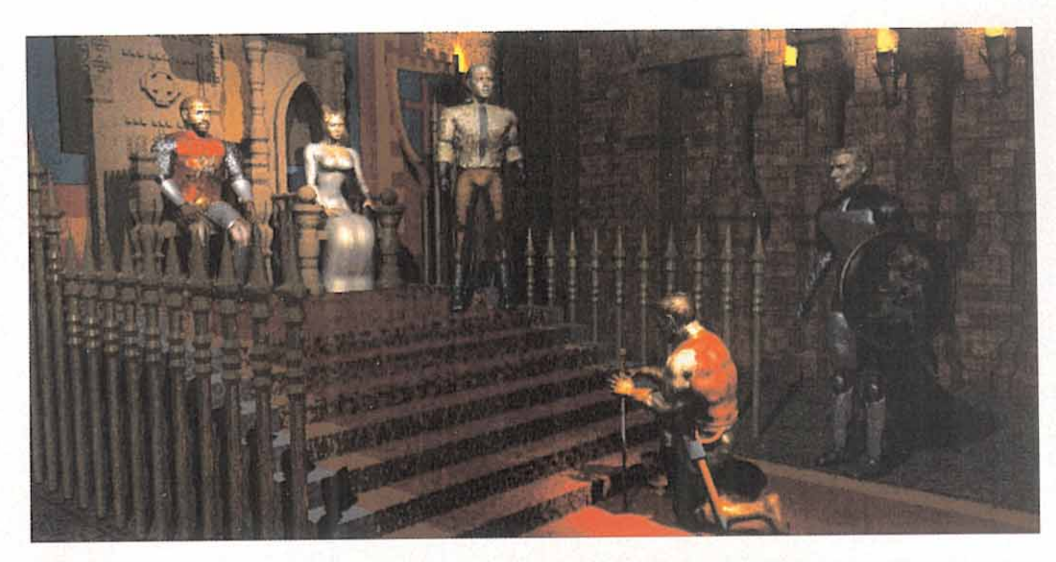




fuente de luz, que le sirvió para entrar en el pasadizo de la torre de Merlin. Entre las frías estancias de aquella cueva, obtuvo una cáliz de oro, un cuchillo y una calavera con los ojos adornados con sendos rubíes.
Su periplo por la fortaleza le había llenado los bolsillos de inservibles objetos, pero aún no había localizado la indispensable jarra. Puesto que las celebraciones y borracheras eran cosa común entre caballeros, no le costó trabajo encontrar una bajo la mesa de uno de los lugares de reunión.
La cosa estaba hecha: llenó la jarra en la herrería y se la entregó al soldado, que le dejó pasar inmediatamente.
Sir Gawain avanzó por las inquietantes salas que llevaban a los aposentos de Morgana. Burbujeantes calderos repletos de extraños líquidos hirviendo, sombras invisibles que pueblan los rincones más apartados, y la figura altiva del mismísimo Rey Arturo esperando al final del pasillo, fue todo lo que alcanzó a encontrar. El caballero estuvo a punto de obedecer las órdenes de su señor, y cuando ya iba a entregarle el pergamino, para que el rey en persona se lo llevase a su hermana, recordó las órdenes de Merlin y la magia poderosa de Morgana, llegando a la conclusión de que aquella imagen se trataba de una aparición. Sorteando a la extraña figura, continuó andando, pero aún tenía que superar al gigantesco monstruo que custodiaba la puerta que daba acceso a los aposentos de Morgana.
Necesitaba algún tipo de protección para enfrentarse a él, así que corrió a la herrería y le pidió al herrero que le entregase el casco que estaba terminando de modelar. El herrero no estaba dispuesto a hacerlo, al menos gratis, así que tuvo que entregarle los dos rubíes de la calavera, que extrajo con ayuda de uno de sus objetos.
Con el casco en la cabeza, pudo sortear el dragón, y llegar así ante la presencia de la hechicera. Al mencionar que el pergamino era de Merlin, Morgana decidió aceptarlo, quedando atrapada por el hechizo y obligándola a presentarse ante el Rey Arturo.

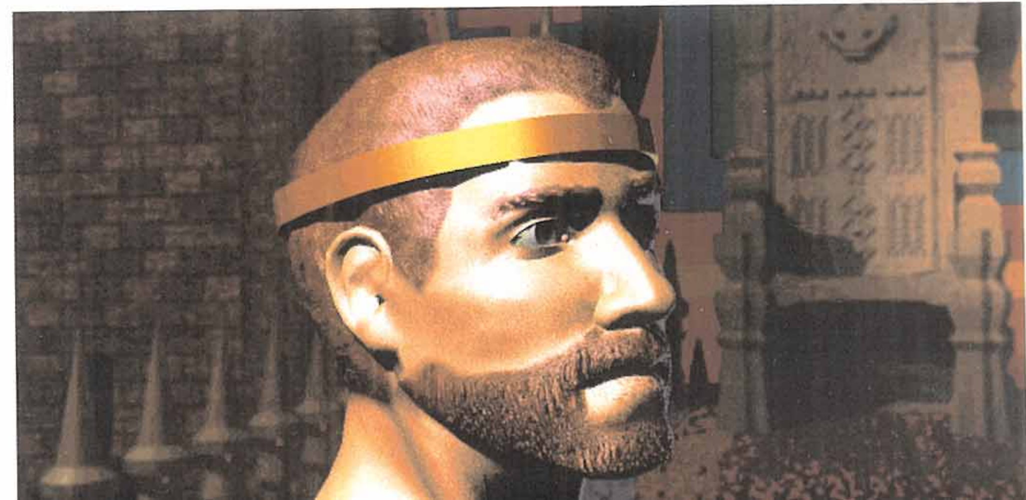
EL AGUA DE LA VIDA

El interrogatorio fue muy corto, pero contundente. Morgana acabó confesando sus









crímenes, así que fue desterrada a Lyonesse, tras acabar con la vida de un guardia y convertir en piedra a otro. Los meses fueron pasando, en los que la ira de bruja pareció apaciguarse. Como muestra de buena voluntad, una esclava llegó a Camelot con un regalo para el Rey Arturo, de parte de su "querida" hermanastra. Se trataba de una hermosa capa de viaje, que Merlin obligó a probarse a la muchacha que hacía de mensajera, lo que a punto estuvo de ocasionar su muerte. Habían conseguido desbaratar otra de las artimañas de Morgana. En la posterior reunión de consejo con el mago, para analizar los últimos acontecimientos, el Rey decide asesinar a Morgana, como única manera de detenerla. Sir Gawain es de nuevo elegido para llevar a cabo tan "noble" misión. Para poder acercase a Morgana, Merlin estaba dispuesto a fabricarle un Anillo Mágico de Protección, pero antes había que encontrar los tres ingredientes indispensables para su fabricación.

El agua de la fuente de Ginebra era uno de ellos. Por desgracia, el manantial se encontraba sellado a cal y canto, por lo que sólo podía abrirse con sangre de dragón, que Gawain encontró en la habitación de Morgana. Tras recuperar la jarra del guardia, se dirigió al bosque y, siguiendo el camino, llegó hasta la mencionada fuente. Rompió el sello con la sangre y siguió los escalones, hasta alcanzar la superficie del agua. Pero un terrorífico esqueleto emergió de la nada, obligando al noble caballero a desenfundar su





espada y batirse en un espectacular combate. Tras acabar con él, llenó la jarra con agua, recogió un gigantesco cuerno que había cerca, y corrió a entregársela a Merlin.

FUERA DEL CASCARÓN

En una muestra de generosidad, el mago permitió que Gawain descansara durante un día, para después encomendarle la búsqueda del segundo ingrediente: la cáscara del huevo de un dragón. Eso sí, le aconsejó que no le hiciese daño, ya que estos nobles animales estaban a punto de extinguirse.

De nuevo en el bosque, el caballero localizó la cueva donde residía el monstruo. El enorme Tryceratops no permitía que nadie se acercase por allí, así que Sir Gawain tuvo que imitar su llamada para poder entrar. Ya en el interior de la cueva, localizó el nido, pero antes tenía que liberar la cáscara sin dañar a la cría. Con mucha delicadeza, recogió un poco de arena incandescente con el casco, y la derramó encima del huevo. Ante el exceso de calor, éste se rompió, liberando a la cría y permitiendo al caballero obtener la cáscara de huevo.

EN BUSCA DE SETAS

Ya sólo necesitaba un poco de oro de los duendes, y el anillo estaría terminado. Una vez más, en el bosque se encontraba la solución. Localizó un círculo de setas mágicas y se introdujo en él con una seta roja en su poder, invocando a los duendes. Tras comportarse de la manera más cortés posible, Gawain consiguió el ansiado oro a cambio de un objeto que les había sido robado a los duendes, y que casualmente llevaba entre sus pertenencias. Con todos los ingredientes en su poder, Merlin fabricó el anillo que protegería a Gawain. Helie, la criada portadora de la capa, fue destinada a acompañar al caballero, ya que sólo ella conocía el

camino a Lyonesse. Wilf, el escudero, le entregó un poco de pan para reponer fuerzas.

EL MONASTERIO

Sin embargo, la pobre Helie no pudo resistir el duro viaje durante mucho tiempo. A los pocos días cayó gravemente enferma, y sólo la magia de un curador podría salvarla. Sin posibilidad de regresar a Camelot con la muchacha, Gawain pidió ayuda a una bruja que residía por los alrededores. Tras mencionar de nuevo el nombre de Merlin, la bruja se ofreció a ayudarle si localizaba su mortero mágico, que había prestado al mago. De regreso a Camelot, Merlin reconoció el préstamo, pero también confesó que se lo había dejado a la reina Ginebra. Con el mortero en su poder, corrió de vuelta a la casa de la bruja, pero ésta le pidió algunas semillas de amapola para preparar una cataplasma.

Garwain consiguió savar su vida gracias al poder del Anillo de Protección que le procuró Merlin.

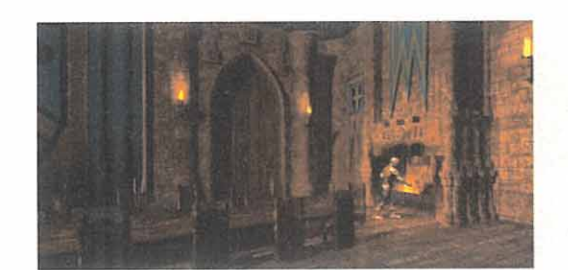
Por más que buscó en todos los parajes, no las encontró, hasta que el bueno de Wilf le descubrió que las llevaba consigo: el pan estaba hecho con semillas de amapola. Gracias al cuchillo, consiguió extraer algunas de ellas, entregándoselas a la bruja Demdike, que le instó a buscar un panel de miel como último ingrediente para curarla.

El único lugar donde producían este delicioso manjar era en el monasterio de Tintagel. Uno de los monjes que allí había le comunicó que el padre Antonio era el encargado de recoger la miel. Éste se encontraba en las afueras del monasterio, rodeado de colmenas. Sin embargo, la única forma de acercarse a ellas era inundándolas con humo, para adormecer a las abejas. Tras registrar el templo, el caballero encontró un fuelle y un poco de paja. Mojó esta última en la fuente y la encendió con la vela, obteniendo así el instrumento para hacerse con el ansiado panel de miel. Helie estaba curada.

HACIA LYONESSE

De regreso a Tintagel, que se encontraba en el camino del país de la hechicera, la situación no podía ser más desastrosa. El padre Antonio había sido asesinado por Morgana, que apareció de súbito acabando también con la vida de la desdichada Helie. Sólo el Anillo de Protección pudo salvar la del noble Gawain. Tras estos desafortunados incidentes, el caballero se vio obligado a buscar el camino hacia Lyonesse por su propia cuenta y riesgo. Ya en el puerto, encontró una extraña vasija varada en medio de la arena, y una cueva donde se escondía un contrabandista que podía llevarle hasta Lyonesse, al otro lado del mar. No obstante, era necesario que Gawain le entregase un jarro de hidromiel, que fabricaban los monjes para la exportación.

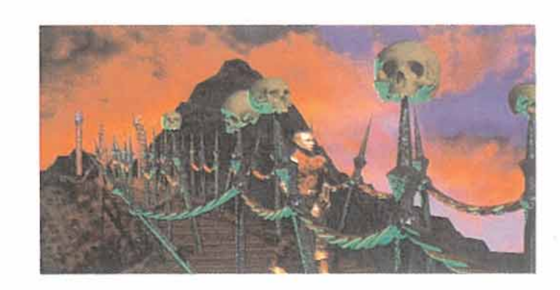
Éstos se negaron a facilitarle tan preciada bebida, pues no querían que cayese en manos de un contrabandista, pero nuestro héroe consiguió cambiársela por la vasija, que contenía algunos ingredientes para fabricar incienso.



Así llegó a Lyonesse, donde estaba ahora, amenazado por una gigantesca serpiente fruto del más diabólico hechizo de Morgana.

UN LARGO CAMINO

El corazón de Gawain bullía de excitación mientras el asqueroso reptil se arrastraba

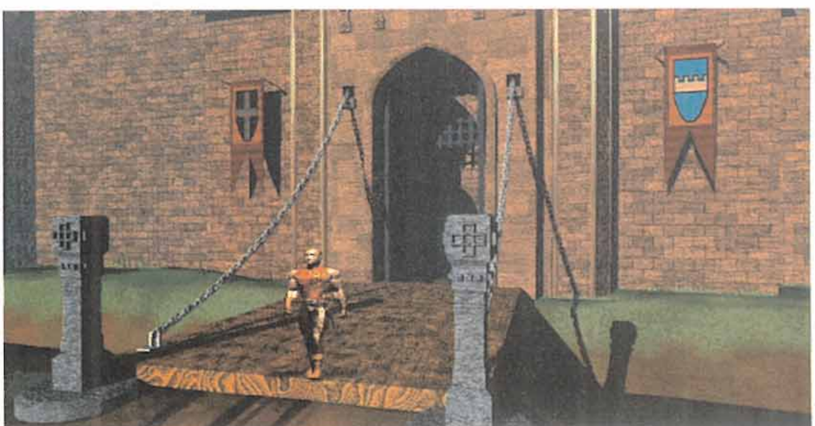
















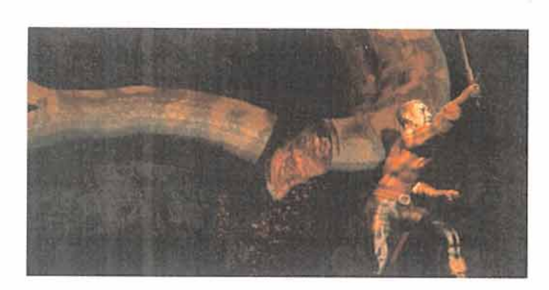


hacia su víctima. Pero no basta una simple serpiente de 20 metros para acabar con un caballero de la Tabla Redonda. Armado con su fiel espada, Sir Gawain consiguió cortarle la cabeza a la bestia. De este modo, pudo superar el acantilado trepando por la piel rugosa de la serpiente. Ya en la cima, la cortó el cascabel para servir de testigo de su hazaña, y se adentró en un tenebroso bosque. Allí encontró otro anillo de los duendes, a los que convocó de la manera habitual. Estos le pidieron una prueba de que la serpiente estaba muerta, y un poco de oro de los duendes, reencarnado en el anillo, para descubrirle el camino hacia el castillo de Morgana.

Después de tantas aventuras para encontrar los ingredientes de creación del anillo, ahora debía deshacerse de él, quedándose sin protección frente a la bruja. Como no le quedaba otra elección, se lo entregó a los duendes, y estos le enfilaron hacia el camino de plata, el único que llevaba al castillo embrujado. Fue así como Gawain se adentró en el bosque. Siguió el sendero, y llegó hasta una luz que se abría en el techo de ramas, alcanzando una gran abertura que llevaba hasta varios caminos sembrados de calaveras. Siguió el que no tenía ninguna, y llegó hasta un puente de madera que cruzaba un insondable abismo, pero pronto descubrió que uno de los postes estaba carcomido, por lo que no tardaría en doblarse bajo su peso.

La única solución consistía en reforzarlo. Arrancó una lanza de la entrada del camino y regresó al puente, donde hizo un agujero con el cuerno en el poste desgastado, introduciendo después la pica metálica. Así pudo cruzar el puente sin peligro, y llegar hasta las puertas del castillo de Morgana.

La entrada se abría como unas fauces de piedra, pero un cerrojo le impedía continuar. Por fortuna, estaba algo oxidado, así que no le costó un excesivo esfuerzo abrirlo con ayuda de un trozo de roca volcánica que había por los alrededores.



EL GUARDIÁN

Nunca el final de su aventura había estado tan cerca, y a la vez tan lejos. Porque tras la puerta que custodiaba la fortaleza, no le estaba esperando la malvada Morgana, sino un temible esqueleto armado, esbirro del gran Ragnar, el vampiro guardián de la bruja. El joven caballero luchó valientemente, pero le fue imposible escapar del demonio. Sólo respondiendo a su interrogatorio de la forma menos provocativa posible, pudo salvar la vida, al menos momentáneamente. Un nuevo interrogatorio por parte de Morgana, y una nueva sentencia de muerte, fue todo lo que alcanzó a conseguir.







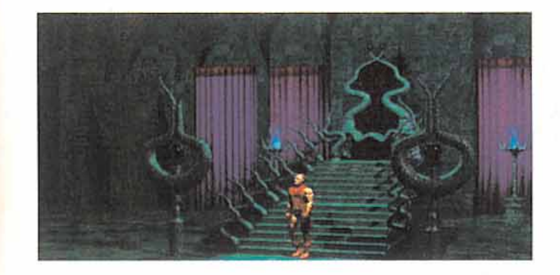


El vampiro lanzó a Sir Gawain al fondo del abismo, perdiéndose en la negrura de aquel pozo sin fondo. Creyéndolo muerto, Morgana se marchó a preparar su dulce venganza, pero el caballero había salvado milagrosamente la vida agarrándose en un borde de la pared vertical.

Siguiendo el camino del lago subterráneo, Gawain consiguió escalar todo el desfiladero, hasta llegar a una puerta cerrada. Por suerte, pudo superarla lubricando una llave que encontró por allí cerca, con un poco de sebo. Así pudo escalar la fuente y llegar al lugar donde reposaba su espada. Pero, ¿qué extraño? ¡Estaba totalmente clavada en el suelo! Sin duda, se trataba de un hechizo provocado por los entrometidos duendes.

Estos le pidieron otros dos nuevos objetos para recuperar el arma: una urna de jade para guardar el alma de Morgana, y uno de los cabellos de la bruja.

De esta manera, completamente desarmado, el valiente Gawain se adentró en las estancias que habían sido excavadas en la roca del volcán, lugar de reposo de la hechicera. Teniendo mucho cuidado de no cruzarse con Ragnar, Gawain encontró la urna dentro de otra urna formada por varios huesos, que pudo abrir con ayuda de una rama petrificada. También encontró un pelo en el cepillo de Morgana, en sus aposentos privados, detrás de la sala del Trono. Por desgracia, los pequeños duendes





le informaron de que se trataba de un pelo de Ragnar, así que tuvo que reemprender la búsqueda. El verdadero se encontraba en los establos.
De esta forma, por fin pudo recuperar su espada, pero todavía necesitaba el cortaúñas de la hechicera, para preparar el hechizo que la atraparía en la urna de jade.
Antes, sin embargo, Sir Gawain tenía una cuenta pendiente que resolver. Ahora que ya poseía su preciada espada, se dirigió a las mazmorras y acabó con la vida del vampiro Ragnar. Alrededor del cuello le colgaba una cadena con una cajita que contenía el objeto que buscaba.
¡El hechizo estaba totalmente completo! Surtió efecto justo en el momento oportuno, atrapando a Morgana, que ya nunca más abandonaría aquellas paredes de cristal... ¡a menos que Ragnar la llegue a liberar!

¡EL VAMPIRO VIVE!

En efecto, como inocentemente acaba de descubrir Sir Gawain, una simple espada no puede acabar con la vida de un muerto viviente. Si no encontraba otra forma de derrotarlo, Ragnar liberaría a Morgana de la urna donde estaba encerrada. Desesperado, recorrió las mazmorras en busca del arma definitiva, que encontró en forma de agua bendita dentro de un esqueleto.

Lo que sigue a continuación no merece la pena ni ser contado, pues ya ha sido ensalzado y narrado innumerables veces en los cantares y poemas de todas las épocas históricas.
Sir Gawain regresó a Camelot, y fue aclamado por su rey y por su pueblo. Desde entonces ocupó un lugar prominente entre los caballeros de la Tabla Redonda, entrando a formar parte de la leyenda.
Una leyenda que no había hecho nada más que empezar...

J.A.P.

BRAIN DEAD 13

La vida de Lance era de por sí bastante excitante. Como técnico de ordenadores estaba acostumbrado a vérselas con las cosas más raras. Esto le forzaba a mantener la sangre fría ante los clientes más críticos y en esas situaciones en que ni apagando y volviendo a encender se soluciona el tema. Tal vez por eso no le sorprendió que su nuevo cliente, al que acababa de hacer una chapucilla con chicle, quisiera conquistar el mundo. Cada uno tiene sus problemas. Pero el doctor Nero Neurosis no tenía tanta tranquilidad. Es de suponer que su morfología de cerebro superdesarrollado exento de piernas le había provocado algún tipo de complejo.





Lo cierto es que mientras Lance únicamente pretende volver a su furgoneta y proseguir con su arriesgada vida, el doctor tiene otros planes sobre la clase de riesgo a que debe enfrentarse Lance.

Y aquí es donde entran en juego otros dos personajes: el primero es el intrépido comprador de este juego, que ha de asumir la atribulada personalidad de Lance; el segundo es Fritz, especie de vampiro algo corto de entendederas, pero con un gran arsenal a su disposición, y que se va a dedicar a perseguir a Lance por la fortaleza del doctor, con la sana intención de aniquilarlo, liquidarlo, acuchillarlo, achicharrarlo, descuartizarlo o lo que le ocurra en el momento.

Si Lance quiere sobrevivir a esta reparación, no le queda más remedio que acabar con el doctor..., pero junto a Fritz hay otros peligros en el castillo.

LA FORTALEZA DEL DOCTOR NEUROSIS

El funcionamiento de este juego es similar a otros de ReadySoft, como el ultraconocido «Dragon's Lair». Para alcanzar el objetivo de la aventura, hay que ir atravesando habitaciones mediante una secuencia de movimientos a realizar en determinados momentos.

«Brain Dead 13» sigue este método de funcionamiento, con la novedad de que las habitaciones están comunicadas entre sí, de forma que Lance puede ir a la que quiera, atravesando cruces y pasillos. Dicho de otra forma, la fortaleza tiene un determinado mapa.

Las habitaciones se pueden atravesar en dos sentidos, pues, y en cada uno de ellos hay una secuencia correcta de acciones a realizar. Un primer punto importante es que Fritz, tu perseguidor, no te va a dejar en paz en ningún momento, por lo que debes moverte rápido en los cruces en el sentido al que quieras dirigirte.

Si no, te capturará y ya hemos hablado de la variedad de medios que tiene para hacerte pupa.

Por otro lado, para llegar a la habitación del doctor hay que acabar con todas sus creaciones primero, por lo que se ha de recorrer todo el castillo en su busca. No obstante, os las resumo: hay dos brujas, una azul y otra roja; una vampiresa peluquera llamada Vivi; una especie de frankenstein deportista que responde al nombre de Moose, y una estatua en un jardín laberíntico.

A continuación, veremos como Lance es capaz de atravesar las habitaciones, dejando para vosotros la exploración del castillo para su localización.

LOS APOSENTOS DE LA FORTALEZA

En la sala de música, Lance es atacado por una marioneta con batuta, mientras la música de Tchaicovsky suena de fondo. Tras esquivarlo (IZQUIERDA, DERECHA) una patada en la cabeza (DISPARO) le dará el tiempo suficiente para subirse a sus cuerdas (ARRIBA) y escapar del recién llegado Fritz por el coro (IZQUIERDA). A la vuelta, la marioneta le deja en paz siendo Fritz la única preocupación, subsanable descolgándose desde el coro (DERECHA, IZQUIERDA).

En el dormitorio hay una reunión de fantasmas, a la que Lance debe tratar de no interrumpir. Y, si no, a valerse de las almohadas: tras cogerla (ABAJO) tres golpes atinados (DISPARO, DISPARO, DISPARO) le permitirán salir indemne (DERECHA) del foro. La travesía en el otro sentido cuenta con la presencia del fantasma de Jack el Destripador, cuyas pretensiones sobre Lance son perfectamente imaginables, por lo que éste deberá esquivar al mortífero cuchillo (ABAJO, IZQUIERDA, ARRIBA).

La biblioteca tiene como habitante a un anciano bibliotecario de malas pulgas, cuyas











malas artes Lance esquiva saltando entre los libros (ABAJO, ARRIBA) hasta la puerta, y saliendo (DERECHA). Pero si tratas de volver por ella, quienes salen a tu encuentro son unos gusanitos de buen tamaño, de los que Lance ha de esconderse (ABAJO, IZQUIERDA), saltando (DISPARO) y subiendo hacia la salida (DISPARO, ARRIBA) para finalmente abandonar tan peligrosa lectura (ARRIBA).

En las escaleras, tampoco conviene quedarse quieto: según el sentido en que se atraviesen, hay que subir (ARRIBA) o bajar (ABAJO) desde su rellano.

La bodega resulta lugar adecuado para encontrar insectos de todas formas y un sólo tamaño: superior al de Lance. Si entras por la escalera será una araña quien acometa a Lance, que la puede evitar (IZQUIERDA) para subir sobre el barril (DISPARO) y saltar sobre ella (DISPARO); su último disparo dará en la puerta cuando Lance huya por ella (ARRIBA). Entrando por esta puerta, es un ciempiés quien aparece, sobre el que Lance deberá saltar repetidamente (DISPARO, DISPARO) para darle con la puerta en las narices.

El cocinero es un hambriento cocodrilo, cuya faz se iluminará ante la perspectiva del jugoso bocado que supone Lance. Para evitar la proximidad de tan carnívoro anfitrión, hay que huir al otro lado de la mesa (IZQUIERDA, DISPARO), volver a la cocina (DERECHA, DISPARO) y salir por piernas (ARRIBA). De vuelta, parece que el cocinero se dejó el horno encendido y algo se está quemando, cuyo fuego no conviene curiosear (DERECHA).

Asimismo, tenemos una habitación llena de trofeos de caza... vivos. Al entrar por la izquierda, la alfombra de oso nos saluda, pero Lance hará mejor saltando sobre ella y saliendo (DISPARO). En el otro sentido, la cosa es más divertida: evitar al murciélago (ABAJO) atraerá la atención del dragón (IZQUIERDA) que nos mandará a las proximidades del Yeti, cuyo apretón conviene no sufrir (DERECHA).

Por último, las profundidades de la fortaleza esconden una cueva llena de capullos, de la que conviene salir a la mayor brevedad (IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA).

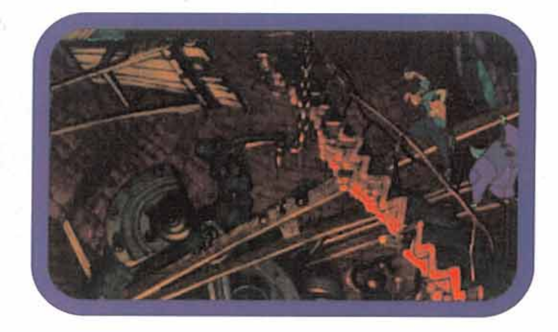
Y una vez conocidas las numerosas habitaciones de paso, es momento para que Lance se enfrente a las creaciones del doctor... bueno, al menos es un momento para ello.

LOS BICHITOS DEL DOCTOR

Comencemos por saludar a Vivi, la especialista local de belleza, que se ofrece a hacernos un servicio completo –de cosmética, por supuesto–. Tras ser embutido en una preciosa tela de araña, Lance ha de comerse a la mascota (DISPARO). Aquí aparece Fritz, al que la peluquera conducirá a la sala de espera, en este caso un sarcófago. Lo primero es afeitarse (IZQUIERDA, en respuesta a la pregunta de Vivi); como quiera que Vivi no es muy diestra en estas artes, Lance no se fía mucho y esquiva la afilada cuchilla (DISPARO, DERECHA, DERECHA). La manicura es lo siguiente (DERECHA, en respuesta) y aquí sí es hábil Vivi, aunque piensa que la manicura se hace a los dedos y no a las uñas: los movimientos ágiles de Lance le salvarán esta vez (ARRIBA, IZQUIERDA, ARRIBA, DERECHA, IZQUIERDA, ARRIBA, IZQUIERDA). Por fin, el momento de los cuidados faciales: a ponerse guapo (DERECHA, en respuesta). La máquina en que se sienta Lance parece más bien una silla eléctrica. Además, en ese momento aparece Fritz, con lo que mejor dejar el servicio para otra ocasión (DISPARO) y que sea Vivi la que sufra sus cuidados, mientras Lance pisotea al vil Fritz (DISPARO); como quiera que la máquina no está preparada para tanta voluptuosidad, estalla, y Lance prefiere tomar las de Villa Diego (IZQUIERDA), no sin comprobar que la máquina no siempre funciona bien.

Moose es un monstruito deportista, aficionado al rugby cuyo entrenamiento Lance evita a duras penas (DISPARO, ARRIBA, DERECHA) para ocultarse tras una canasta (DERECHA) a la que le persigue Moose con un bate: los golpes tampoco alcanzan su objetivo (IZQUIERDA, DERECHA), pero consiguen que Lance se suba en la canasta (ARRIBA) para terminar eventualmente sobre la cabeza de su adversario (DISPARO, DERECHA). Aquí Lance se ve obligado a guiar al mastodonte entre barras electrificadas (ABAJO, ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, IZQUIERDA,







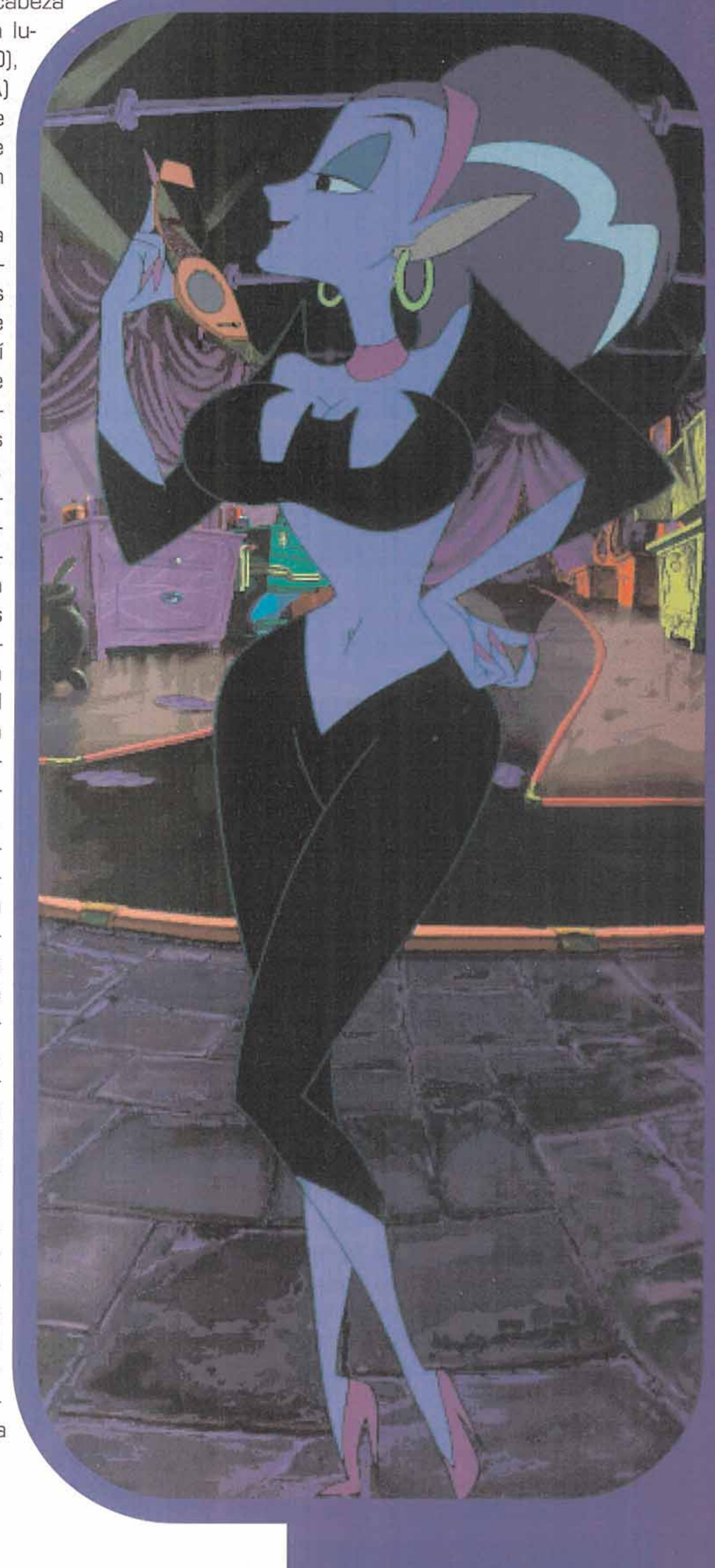

DERECHA, ARRIBA) hasta descolgarse de él. No se sabe muy bien cómo, el caso es que Lance termina en un ascensor que se remonta a lo más alto de la sala por acción del recién llegado Fritz, en compañía de Moose, al que debe nuevamente esquivar (IZQUIERDA, DERECHA) para llegar a la máquina y activarla (DISPARO). Aquí Moose tiene la desgracia de agarrarse a un pararrayos en el momento más inadecuado: sus fragmentos caen sobre Fritz, mientras Lance huye como puede de tanto destrozo (IZQUIERDA) y de su constante perseguidor, ya recuperado (DERECHA, DERECHA).

Los jardines suelen ser bonitas zonas. Lástima que el de esta mansión sea laberíntico y termine en una estatua gigante con vida propia. Para huir de Fritz, Lance se ve obligado a saltar en su interior (DERECHA). Una vez dentro, no queda otra que llegar a la estatua del centro, para lo que el camino correcto es: DERECHA, ARRIBA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, ABAJO, ABAJO, DERECHA, ARRIBA, ARRIBA. Y una estatua de aspecto imponente nos espera.

Lo primero son esos baldosines tan inestables, que nos fuerzan a llegar a la base de la estatua (IZQUIERDA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, IZQUIERDA). Ante la eminente caída, Lance se apoya en una gárgola (DISPARO) que de inmediato cobra vida, obligándole a huir (DERECHA, ABAJO) y esquivar sus escupitajos. El recorrido sigue por la orilla de la fuente y entre bolas verdes (DISPARO, ABAJO, DISPARO, DISPARO) hasta que es la propia estatua quien nos obsequia su excrecencia que conviene esquivar (DERECHA, DERECHA). Tras este fracaso, utilizará su tridente, que Lance elude como puede (DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, DISPARO) hasta encaramarse a él (DISPARO) y usarlo como ascensor a la cabeza donde arrebatará esa joya luminosa a la frente (DISPARO), esquiva la zarpa (DERECHA) y vuelve sobre el tridente (DISPARO) para lanzarse desde él a la salida del jardín (DISPARO).







Los últimos habitantes de la mansión son dos brujas gemelas, en cuyos aposentos ha de entrar Lance a fin de conseguir sus ojos. Así pues, hay dos escenas, que se resuelven de forma simétrica. Por ello, sólo veremos como Lance resuelve una, siendo la otra igual, cambiando DERECHA por IZQUIERDA y viceversa. El primero en enterarse de la visita es el gato, cuyas uñas conviene no padecer (ARRIBA). Luego comienza una carrera desenfrenada por el cubículo de la bruja, para la que ésta usa su escoba (DERECHA, DISPARO, DERECHA, DERECHA, DERECHA, ABAJO) en la que Lance encontrará el ojo deseado para proseguir en la carrera (DERECHA, ARRIBA, DISPARO). Por fin, se llegará a una cornisa sobre la que Lance hace precarios equilibrios (DISPARO, ARRIBA, DERECHA) hasta que consigue subirse a la escoba con la bruja (DERECHA) y usarla como catapulta de salida (DISPARO).

Una vez derrotados todos los engendros del doctor Neurosis, aparece un ascensor en la habitación que hay justo antes de llegar al cubículo de la bruja roja. Por supuesto, Lance ha de meterse por él. Y comienza la diversión para Fritz.

EL ENFRENTAMIENTO FINAL

Tiene dos partes: en la primera, Lance ha de subir unas escaleras sin fin; en su parte superior aguarda Fritz, quien se verá sorprendido por una artimaña de Lance, que le hará caer con todo el equipo –nunca mejor dicho–.

Tras recuperarse, hay un primer duelo a espada (DISPARO, IZQUIERDA, DISPARO,







DISPARO, DISPARO, IZQUIERDA) que termina con Lance subiendo el primer tramo de escaleras y haciéndose con una porra. Fritz le persigue incansablemente y en el segundo tramo tiene lugar un segundo combate (DISPARO, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA) del que Lance sale indemne, y habiendo pisoteado al inmundo Fritz..., pero sin arma. El comienzo del tercer tramo depara a nuestro héroe un preciso mazo, que deberá usar (IZQUIERDA, DISPARO) para conseguir alcanzar el cuarto; el rellano previo tiene un pequeño hacha. Nueva lucha (DERECHA, DISPARO, IZQUIERDA, DISPARO, DERECHA) y de nuevo sale malparado Fritz. Al inicio del quinto tramo Lance se hace con un hacha, pero su incansable perseguidor no ceja en su empeño: otra pelea (DISPARO, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA) y consigue encaminarse al último tramo, que ahora escala con un martillo. Y, por fin, consigue librarse de Fritz (DERECHA, DISPARO). Tras la puerta le espera el mismísimo doctor Neurosis.

Comienza la segunda parte del enfrentamiento: la sala está a oscuras y ante Lance se encienden unas guías que conducen al enemigo. Con la seguridad de quien acaba de deshacerse de un tipo tan pesado como Fritz, Lance avanza con paso decisivo entre los gritos de pánico del cerebro. Y, de repente, se abre tras él la puerta, y en su quicio se recorta la indestructible figura de... Fritz. Que está muy cabreado.

La diversión está asegurada: Lance provoca un poco al vampiro (IZQUIERDA, DERECHA), y éste saca todo su arsenal de artillería... sin darse cuenta de que en el camino de sus balas está también la urna de su jefe. A Lance sólo le queda esquivar la lluvia de balas (DERECHA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, ABAJO), cosa que hace con facilidad y hasta impertinencia, llegando a mostrar el trasero al exaltado bicho (DISPARO, DERECHA, ARRIBA, ABAJO, DISPARO, ABAJO, DISPARO). Tras tanto cachondeo, y mientras hace el pino, Lance opta por pasar a la acción: saca los ojos de las brujas (DISPARO) y se los lanza a Fritz (DISPARO), quien termina junto a su jefe en el interior de la urna. A Lance sólo le queda tirar de la cadena y la historia habrá concluido. La destrucción del castillo es inminente, por lo que conviene no relajarse, so pena de recibir algún trasto en la cabeza (ARRIBA).

FINAL, PERO LA JORNADA SIGUE

Y tras sobrevivir a este ajetreo, Lance se encuentra con que realmente tiene problemas. Esta avería le ha distraído demasiado tiempo, bastante más del que tenía asignado, y eso significa problemas. Graves problemas con su siguiente cliente. Eso sí que le da miedo a Lance y no las fruslerías de doctores neuróticos.

F.H.G.











"LA VISIÓN"

Curiosa exposición (2a. parte)

–¡Disculpe señor!, ¿se ha herido?– Una preciosa azafata de información se acerca a tu lado, mirando la botella rota que sostienes. Tras ella, un pequeño robot con un cepillo, se dispone a limpiar el líquido de la botella vertido en el suelo. De tu dedo índice brota algo de sangre. Parece que sin darte cuenta, el vidrio te ha hecho un pequeño corte; ahora sientes dolor. –Esos desagradables "punks" siempre dejan cosas tiradas por ahí–, te comenta la chica mientras abre una pequeña cajita metálica sujeta a su cinturón. –Sobre todo botellas de bebidas con alcohol, ¡a pesar de estar prohibidas! Extienda la mano, por favor, no le dolerá.– Miras atentamente cómo la azafata frota el corte de tu mano con una especie de "bastoncillo para los oídos" con una pequeña luz ámbar en el extremo; el tacto de sus dedos es tan suave que te recuerda... ¡la piel de la serpiente que tu novia tiene por mascota! Un "repelús" de frío te eriza el vello de los brazos. –Ya está señor. Siento lo ocurrido. Siga disfrutando de nuestra exposición. –Muchas gracias–, contestas cuando ella se marcha. El robot, emite un doble bip, y se aleja tras sus pasos. En tu mano, sólo queda una fina y transparente línea blanca donde antes estaba la herida.

Sigues paseando, por la gran sala, mirando a un lado y a otro, pensando en las cosas tan "alucinantes" que te han ocurrido desde que llegaste. La verdad, el futuro no es "tan malo" como lo pintaban en algunas "pelis" del pasado, ¿cierto? Sonríes. Al cruzar uno de los pasillos centrales, escuchas una atractiva melodía cuyo "soniquete" te resulta familiar. Entre dos expositores de cristal y sobre un pedestal de piedra, una máquina "Juque Box" –de aquellas musicales antiguas, reproductoras de discos de vinilo– te observa inmóvil, parpadeando intermitente sus tubos de colores. Al acercarte, te das cuenta de que está en perfecto estado de conservación. ¿Funcionará todavía? Sólo hay una manera de saberlo, te dices, a la vez que buscas en el interior del bolsillo derecho de tus vaqueros. Esta vez sí que servirán tus monedas ¡de 16!; introduces una en la ranura frontal de la máquina, y buscas una canción en la lista. Hay temas de U2, Police, Blondie, Pink Floyd... Pulsas una tecla de la tercera fila. El brazo metálico avanza en su raíl, y elige un disco de la torre de singles... El altavoz interno comienza a latir al compás del ritmo. ¡Caramba!, ¿cuánto tiempo hace que no escuchabas aquel legendario tema de los ochenta? Algunos recuerdos fluyen por tu cabeza: tu casa, tu viejo equipo "hi-fi", las fiestas con los amigos...; el disco sigue girando: "...Salí fuera esta mañana/Y no puedo creer lo que vi/Cien billones de botellas en la playa/Parece que no soy el único en estar solo/Cien billones de náufragos/Buscando un hogar...". Es como si la letra de esa, tu canción favorita, fuese una vieja profecía con tu destino escrito, hecha ahora triste realidad. ¿Acaso no estás perdido, como un pobre "náufrago" solitario en una isla desierta? Sí. La "soledad" también se encuentra en el corazón de una "jungla futurista" como ésta, aunque estés rodeado de humanos, androides y otras "especies". ¿No es cierto?

–¡Oiga!, caballero. Ha olvidado Ud. algo.– Al volverte, ves a una pequeña niña, de apenas siete años, que se dirige a ti, desde un pasillo lateral. –Esto debe ser suyo, señor; estaba en el suelo, al lado del estante de esa cabeza que abre y cierra los ojos.– En su manita derecha alzada, sostiene lo que parece un "porta-tarjetas". Mientras la niñita se te acerca, taconeando sus pequeños zapatos, intentas recordar si la habías visto antes de merodear por allí cerca. La verdad, no la recuerdas. –Tome señor, aquí tiene. Y no sea tan despistado la próxima vez. ¡Si no hubiese sido por mi...!– Antes de que puedas decirle palabra alguna, la niñita vuelve a desaparecer, corriendo entre los pasillos de vitrinas de cristal. Sí, son dos tarjetas en una funda transparente. Una debe ser el "documento de identidad" de algún sujeto, ya que tiene una foto holográfica en una esquina y debajo algunos datos personales. La otra parece una tarjeta de acceso a una terminal de computadora: "GROBAL-NET. Centro-Data MCMLXXI. "VT-Marilyn"". Al final, hay una dirección en relieve: "Edificio Korova-1. 117 H.W. Apple Street". No sabes de quién puede ser, pero en tu situación, te resultarán de gran ayuda, así que, ¿por qué no tomarlas prestadas? ¡Hoy es tu día de suerte!

Rafael Rueda

Cómo navegar en La Visión:

Cada mes, "La Visión" te ofrece un viaje literario-interactivo al futuro de Nexus 7, –que también será TU FUTURO–. Al final de cada capítulo, encontrarás "uno o más" DATOS INFORMATIVOS, –pistas– relacionados con ese texto. Ahí está los que BUSCAS. Cada DATO INFORMATIVO corresponde a un "ENIGMA" diferente, OCULTO EN EL TEXTO. ¿Qué estás BUSCANDO exactamente?, ... nombres, videojuegos, fechas... ¡Algo que te recuerde el pasado! En tu ENTRADA VIRTUAL al ULTRA-FUTURO, sufres un fuerte "shock" neuro-mental debido a un error de conexión. Algunos RECUERDOS DE TU MEMORIA, han sido alterados y ¡BORRADOS! Debes recuperarlos, antes de que sea demasiado tarde, –Enero de 1.997– (fecha real). Resuelve todas las "incógnitas" a lo largo de DIEZ partes de que consta la serie, y responde finalmente, –capítulo 11–, al test de INSTALACIÓN SENSORIAL DE RECUERDOS. Sólo entonces, sabrás si puedes regresar o, por el contrario, si te pierdes en el tiempo..., como lágrimas en la lluvia...

Datos informativos:

1.- ¿Recuerdas qué edad tienes en la actualidad?
El año de nacimiento, puede estar en la antigua Roma.
2.- El título de tu canción favorita es...?

ESCUELA DE PILOTOS (y IV)

MANIOBRAS BÁSICAS DE VUELO

ESTE ARTÍCULO ES EL ÚLTIMO DE LA SERIE ESCUELA DE PILOTOS. DESPUÉS DE HABER APRENDIDO A REALIZAR LAS MANIOBRAS PRINCIPALES TANTO DEL COMBATE AIRE-AIRE COMO LAS DE ATAQUE A SUELO, Y CUÁNDO Y CÓMO USAR LAS DISTINTAS ARMAS QUE EL EF2000 DISPONE, SÓLO NOS QUEDA EXPLICAR CÓMO REALIZAR UNA CORRECTA EJECUCIÓN DE LOS EJERCICIOS DE DESPEGUE, ATERRIZAJE Y REPOSTAJE EN VUELO.

Pensaréis que aterrizar y despegar en el EF2000 será muy fácil y por lo tanto este artículo no tiene explicación. Nosotros también pensamos de la misma manera hasta que nos dimos cuenta que no era así y que merecía la pena contar cómo hacerlo. El caso del repostaje en vuelo es otra historia. Desde el principio nos dimos cuenta que sería la maniobra más compleja de realizar, y el artículo sí estaba justificado.

El simulador EF2000 se caracteriza por tener un gran realismo en la simulación del vuelo, con lo cual el aterrizaje y el despegue con el EF2000 son de mucha precisión y dificultad y no los podemos tomar a la ligera.



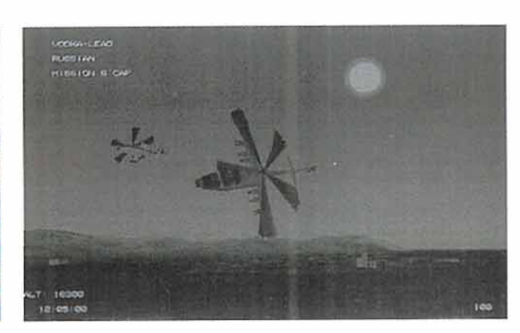
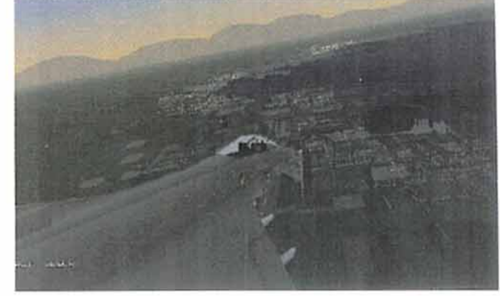
Es un error pensar que en este juego aterrizar es tan fácil como estabilizar el avión, alinearlo con la pista y limitarse a bajar lentamente hasta que las ruedas hagan contacto con el asfalto. Probar a hacerlo así, si es que aún no lo habéis hecho, y veréis que guantazo más espectacular os atizaréis. El EF2000 no es un simulador antiguo en los cuales ésta ejecución de pasos descrita bastaba para posar los aviones en el suelo. Está claro que la base de un buen aterrizaje es esta secuencia de pasos, pero no sólamente, con el EF2000 hay algo más...

Evidentemente, podremos pasar de toda esta complicación y aterrizar con el piloto automático, o incluso más cómodo y rápido



pulsar las teclas SHIFT-S y realizar automáticamente estos tres procesos. A pesar de estas dos ayudas nuestra opinión es que el que juega con «EF2000» es porque se considera un buen piloto y es exigente consigo mismo, con lo cual cuando tenga que llevar a cabo cualquiera de estos ejercicios, querrá hacerlo él, y no dejará que lo haga el PC.

Ahora bien, la maniobra más complicada que hay en el simulador de vuelo EF2000, es por excelencia la de repostar en vuelo. Hasta ahora casi ningún simulador de vuelo había previsto esta situación, o sólamente marcaba un "headpoint" que al pasarlo nos ponía los depósitos a tope, pero sin hacer nada más. «EF2000» nos da la posibilidad de realizar un repostaje en vuelo con todas sus consecuencias. Acercarnos a avión nodriza, desplegar la sonda de admisión de fuel, volar nivelado y a la velocidad justa, enganchar la sonda a la manguera del avión nodriza, mantenernos en esa postura de equilibrio hasta que la operación finalice. ¿No está mal verdad?, son una cantidad ingente de factores que tenemos que valorar en conjunto y con un precisión absoluta, si

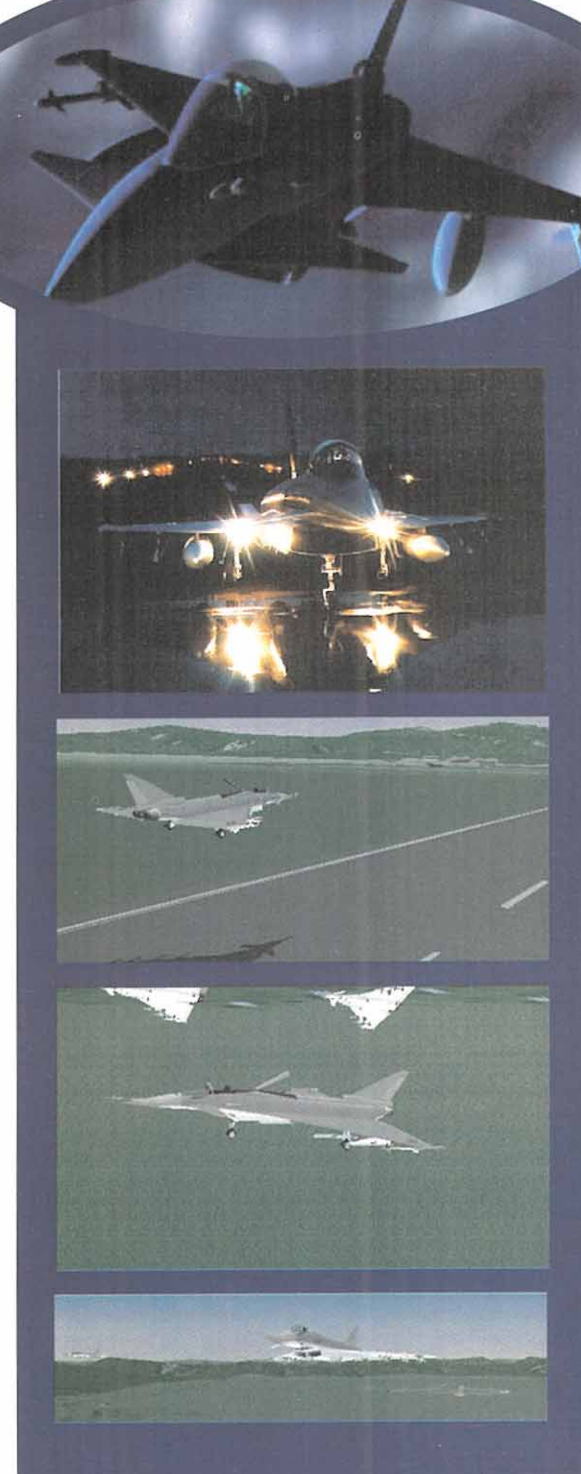
no os aseguramos que no realizaréis la maniobra correctamente nunca. En los modos de piloto automático de MFD-3 podremos programarle toda la secuencia, con datos de altitud y velocidad, y, al conectar el HUD del modo de repostaje, lo hará solito.

DESPEGUE: COMPLETO Y MUY FÁCIL

Despegar en «EF2000» es una maniobra fácil que no esconde secretos, tal vez la mayor dificultad sea carretear con el avión hasta encabezarlo.
Cuando empecemos una misión desde nuestro aeródromo, el avión estará parado en su zona de aparcamiento. Deberemos encender los motores, soltar el freno de rueda, y con muy poca potencia, orientar el avión hacia la cabecera de pista manejando los timones con la teclas cursoras, o con los pedales. El movimiento de los timones debe ser suave para evitar que el avión se alabee en exceso con el consiguiente riesgo de volcarlo. El arranque del avión está supeditado a la orden de permiso de la torre de control. Una vez en la pista, dar toda la potencia de motor y, cuando nuestra velocidad supere los 150 nudos, entonces tirar suavemente del joystick para tomar una ascendente de unos 20º, y pulsar los postquemadores para ganar altura lo más rápidamente posible. Una vez tomada una altura de unos 3.000 pies, apagar poscombustión, nivelar el avión, y ¡hacia los objetivos!
Cuidado con adelantarse al permiso de la torre de control, si queremos despegar por nuestra cuenta, corremos el riesgo de entrar en un pista ocupada por otros aviones y podemos provocar un grave accidente, perdiendo la posibilidad de volar.
Después, comunicaremos a los wingmen la formación de vuelo y estudiaremos todos los puntos de vuelo. También vigilaremos la incursión de aviones enemigos.

ATERRIZAJE: TAN REAL Y COMPLICADO...

Aterrizar es toda una aventura.
Lo primero que debemos hacer es localizar el aeródromo correspondiente ayudándonos de la navegación y del mapa, y acercarnos hacia él a una altura de 1.500 ó 2.000 pies, y al 80% de potencia. Lo aeropuertos están representados como círculos amarillos. Para localizarlos cómodamente



utilizaremos el JTIDS (MFD-2) y marcaremos los objetivos tanto terrestres –lógicamente– como los aéreos, debido a que los aeródromos tienen una gran actividad de aviones amigos sobrevolando sus alrededores, y esta característica nos ayudará a localizarlos de manera más fácil. En el caso de que no encontremos el sitio designado para aterrizar, o nuestro JTIDS este averiado por causas del combate, volaremos hasta estar en territorio amigo –hacia el sudoeste a lo largo de la línea oeste costera–. Cuando estemos cerca de algún núcleo urbano conectaremos el HUD en modo de aterrizaje "ILS" (tecla Y), y si tenemos cerca un aeródromo, aparecerán las cajas de seguimiento (CPFD) que marcan la entrada en pista.
Una vez tengamos la CPFD en nuestro HUD, alinearemos nuestro avión, sin ir muy rápidos, con la pista, de manera que la cajas CPFD se dispongan en línea delante del morro de nuestro avión. Sólo habrá que ir pasando por dentro de estas cajas para asegurarnos que enfilamos el asfalto correctamente, mientras metemos frenos (tecla B), y bajamos la potencia 70%. La velocidad correcta de entrada a pista es rondando los 150 nudos, mejor por defecto que por exceso.
Si nuestra velocidad es demasiado elevada tendremos que dar potencia y pasar de largo la pista para dar la vuelta más delante y repetir la maniobra de nuevo con la velocidad y la distancia de entrada más corregidas. Para conseguir mantener la orientación con respecto a la pista si tenemos que hacer una primera pasada, hay un método que ayuda bastante, aunque al principio es difícil.
En la cabecera de cualquier pista hay dibujado un gran número de dos cifras. Este numero indica en grados la orientación que tiene la pista, de tal manera que nos dirá la dirección de vuelo que nosotros tenemos, y sobre todo y en el caso de tener que sobrevolar la pista, nos marca la orientación que deberemos de tomar para alinearnos en sentido contrario a ella. Por ejemplo, si el numero de la pista es 20 –quiere decir que son 200 grados–, al entrar enfilados sobre ella, la brújula de ►



nuestro HUD marcara también 20. Cuando pasemos de largo la pista, y la dejemos a nuestras espaldas, primero echaremos un vistazo a las seis levantando un poco el morro del avión para comprobar que aún estamos alineados con la pista, luego volaremos un rato en esta dirección hasta que la distancia entre nosotros y el avión sea lo suficiente como para realizar un viraje completo de 180º y al volver a enfilar la pista no estemos demasiado encima de ella. Recordad que a menor velocidad, menor radio de giro, y más maniobrabilidad. Para saber cuándo hemos hecho el viraje completo, sólo tendremos que restar a los 200º de la pista, los 180º del viraje, y el numero resultante 20º (02 en la brújula del HUD) será la orientación que tengamos que tomar para entrar a la pista. ¿Un poco lioso verdad?... pues esto es lo fácil, ahora viene posar el avión el suelo...

Una vez alineados con la pista, deberemos de tener una altura de unos 500 pies y una velocidad de 150 nudos. Esto lo conseguiremos jugando con la potencia de motor y el freno. Entonces sacaremos el tren de aterrizaje (tecla G), cuidado porque al extender las ruedas perderemos más velocidad. Una vez hecho esto, iremos metiendo el avión por dentro de las cajas CPFD, con lo que estaremos alineados y perdiendo altura correctamente, hasta que una vez pasada la ultima caja de seguimiento nos limitaremos a mantener la caída del avión hasta oír cómo las ruedas tocan el asfalto. Entonces extenderemos el paracaídas de frenado (SHIFT B), y cuando la velocidad se reduzca lo bastante, lo soltaremos (ALT B) y aplicaremos los frenos de las ruedas (tecla W). Una vez casi parado el avión, apagaremos los motores, y.... ¡¡misión cumplida!!

Lo más importante es tener desde el principio, y aun estando algo alejados de la pista, una velocidad baja, pues así podremos ajustar mejor el avión, y dispondremos de más tiempo para poder corregir defectos.

Hasta ahora todo ha ido bien ¿no?... pues bien probad a realizar lo mismo, pero con el avión cargado. Hay diferencias ¿verdad?, claro que sí, y con toda lógica. A mayor peso menor sustentación con lo cual si estamos cargados tendremos que entrar más fuerte de velocidad, con lo que el riesgo de estrellarnos es mayor. Además, aterrizar cargados de fuel y de armas es un peligro innecesario, así que antes de entrar a la pista y lo más lejos posible, soltaremos todo lo que cuelgue de la panza de nuestro avión, sobre todo el fuel, pues a priori el armamento nos lo habremos pulido en el combate de la misión. Los misiles aire-aire no hace falta soltarlos, pero si llevamos bombas, aterrizar con ellas puede hacer que nos quedemos sin avión y sin pista.

El mejor truco para asegurarnos un aterrizaje manual perfectamente ejecutado, y con el avión cargado hasta los topes –o sin cargar– es ajustando el Ángulo de Ataque (AoA) en su punto exacto. El AoA es el ángulo que hay entre las alas del avión y el viento que viene de frente. El EF2000 tiene un AoA óptimo para aterrizar con el cual el avión perderá suavemente velocidad mientras se aproxima a la pista.

¿Cuál es este ángulo de ataque?. La cifra exacta la desconocemos, pero el avión tomará este AoA exacto si colocamos el símbolo que representa el tren de aterrizaje del HUD dentro de las cajas CPFD, al igual que el vector de vuelo. El símbolo al que nos referimos es una pequeña barra horizontal con tres letras D debajo de ésta.

La ultima opción que queda a contemplar es la de aterrizar sin instrumentos debido a que durante el combate se han dañado. Si no tenemos tren de aterrizaje, la maniobra a seguir es la misma, pero la entrada en pista debe ser lo más paralela a ésta posible, y con la pérdida de altura lo más suave que podamos de tal manera que el avión no choque contra el suelo, sino que comience arrastrando la panza por él. Aun así hay muy pocas posibilidades de salir vivos, así es que rezar tampoco esta de más...





Si lo que nos falta es el HUD, tendremos aterrizar sin las cajas CPFD, y aunque la pérdida es seria, si estamos bien entrenados y aterrizar ya no es un secreto para nosotros, con seguir los pasos antes explicados de la misma manera, manteniendo la altura y la velocidad correctas, podremos aterrizar sin problemas.

REPOSTAJE EN VUELO: NO APTO PARA CARDIACOS

Explicar el porqué de los repostajes en vuelo no tiene mucho sentido. Cualquiera se puede imaginar las causas de esta situación, y son múltiples, pero todas se centran en una: ¡¡necesito seguir volando, y no me queda carburante!!

En el juego del «EF2000», el repostaje está incluido en un buen número de misiones, así como en los ejercicios de entrenamiento básico. Por supuesto, si no queremos complicarlos la vida, cuando nos corresponda ir a repostar, podemos pulsar las socorridas SHIFT-S, y saltarnos este menester pero habiendo cumplido, pues nuestros depósitos estarán repletos de sopa.

Evidentemente, todo buen piloto de PC que se precie de serlo debe presumir de haber conseguido un repostaje con el EF2000.

Lo primero a hacer antes de comenzar a volar, es mirar el mapa para identificar los puntos donde se encuentran los aviones nodrizas. Generalmente, «EF2000» los sitúa en el punto de vuelo numero dos. Encontrar el "bidón" volante en el aire es tarea fácil. Bastará con conectar el HUD de repostaje (SHIFT ´), y automáticamente el radar nos realizará la búsqueda de la nodriza, marcando su dirección en la brújula y una vez dentro del rango lo localizara como si estuviera cazado por un misil. Una vez localizado, nos aproximaremos hacia él procurando entrarle por sus seis –la tecla de vistas F2 nos ayudará a localizarlo. Los tanques se identifican con la R de refueller–.

Nivelaremos nuestro vuelo, y mantendremos una velocidad superior de 300 nudos, la que el nodriza tiene, para aproximarnos hacia él. El exceso de velocidad no es bueno, pues para cuando nos demos cuenta lo tendremos encima y nos pasaremos de largo. El numerito que se sitúa justo encima del avión-tanque indica la diferencia de velocidad de nuestro avión con él. Así que un poco de paciencia y volar lento, así tendremos ►







tiempo para poder realizar todos los pasos sin problemas.

Una vez estemos a menos de cinco millas del objetivo, pediremos confirmación de la maniobra, y en caso positivo –¡¡casi siempre es así a no ser que haya que pedir la vez!!– extenderemos la sonda de fuel (tecla ´). Seleccionar "Flight Comms" y mandar el mensaje "To Join"; en este momento la nodriza comenzará a darnos instrucciones a seguir para asegurar un repostaje correcto.

Intentar mantener la velocidad por debajo de 350 nudos cuando estemos a dos millas de distancia del tanque, pero no reducirla por debajo de 320 nudos. Una vez estemos a dos millas del avión, nuestra posición deberá ser nivelada y a las seis exactas del avion-tanque. Para el enganche la velocidad deberá ser de entre 300 a 320 nudos. Una vez seleccionada la sonda colocaremos el vector de vuelo dentro del cesto de la sonda y en este momento introduciremos la sonda dentro del cesto. ¿Parece fácil, verdad?... ja, ja, ja... de fácil no tiene un pelo, es como intentar golpear una mosca en vuelo con la punta de un lápiz. ¡¡Por favor, el que lo consiga a la primera que nos avise para ponerle una medalla!!

Lo más importante es no ser bruscos con el joystick, tratar de hacer movimientos suaves y pequeños para evitar desplazamientos bruscos y largos que nos descolocarán el avión con toda seguridad. Por supuesto, si perdemos el control del caza y este empieza a oscilar cerca del tanque, lo mejor es abortar el intento y repetirlo más tarde. Más vale una repetición a convertirnos en una bola de fuego volante.

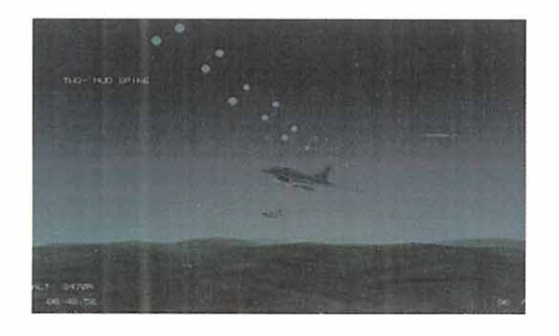
Una vez nos comuniquen que estamos servidos, soltaremos la sonda, la recogeremos, y saldremos de esa posición rompiendo hacia afuera y por debajo de la nodriza. Normalmente un rizo invertido para romper hacia abajo es suficiente, y si los otros aviones lo hacen, ¿por qué no lo vamos ha hacer nosotros?

«EF2000» VERSIÓN 2.2: MEJORANDO AL MEJOR

Creemos que todos o casi todos coincidimos en que el EF2000 es uno de los mejores, o tal vez el mejor juego de simulación de vuelo de combare que existe en la actualidad. Nadie duda de su calidad de gráficos, de su soberbio sonido, y como no de su excelente nivel de simulación y realismo. Pero... sí, sí, pero... nada hay perfecto, y mucho menos las primeras versiones de un programa informático –que se lo pregunten a los usuarios de Windows 95–. A pesar de todo, en el «EF2000» se han encontrado fallos de programación que poco a poco han ido saliendo a la luz, sobre todo cuando un buen número de aficionados se ha dedicado a sacarle jugo a tope. Estos fallos son múltiples, y en algunos casos bastante patentes, pero los más son sólo detectables por los expertos de los simuladores de vuelo. En el foro de pilotos de Compuserve siempre hay alguien que detecta alguna pifia nueva y la comenta para que los demás usuarios sean conscientes de ella. Ante esta situación, y con una política muy correcta, los muchachos de DID han seguido trabajando duro para corregir esos errores y hacer del EF2000 el mejor simulador durante más tiempo, y mantener el nivel a pesar de los nuevos programas que salen al mercado.

Las principales quejas iniciales fueron que con este juego era muy fácil ganar, los misiles siempre acertaban y los enemigos caían como chinches, y, además, esquivar los misiles enemigos estaba tirado, Otros



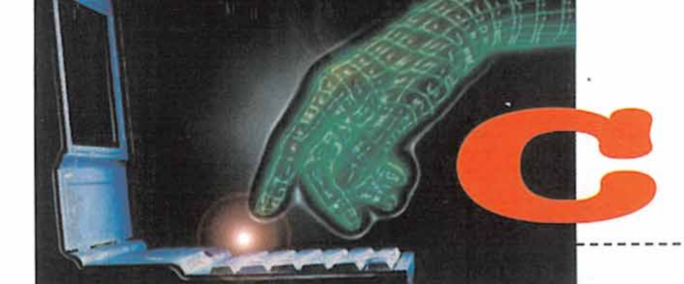


problemas eran que los hombres-ala se estrellaban con demasiada frecuencia, o que los misiles enemigos eran capaces de dar hasta seis pasadas sobre nuestro avión porque al esquivarlos volvían contra nosotros. También hubo muchas quejas pues al terminar la ruta de una misión, el punto de vuelo que indicaba el aeródromo para aterrizar no aparecía y volvíamos a orientarnos al primer punto entrando en un círculo sin fin. También hubo algún problema para configurar algunas funciones en los periféricos de Thrustmaster.

Todos estos errores y más se corrigieron en la versión 2.0, con el detalle de que los de DID hicieron el juego de volar más difícil del mundo. Tus enemigos nos masacraban cada vez volábamos, sus misiles eran infalibles, en el modo de campaña tenían todo el terreno ocupado, y nosotros sólo un pequeño aeropuerto. Los pilotos enemigos eran todos auténticos ases capaces de la maniobra más inverosímil. Está claro que la queja no tardó en llegar, y en los foros de pilotos de Compuserve la gente alucinaba, algunos hasta creían que DID lo había hecho a adrede sólo para demostrar que si antes era fácil y había quejas, ahora es realmente difícil. Evidentemente la versión 2.1 fue sólo cuestión de días, y ahora la dificultad se podía seleccionar tanto para los aviones enemigos como para el modo de campaña. El juego quedo más equilibrado, y se incluyeron más detalles. Las misiones de campaña quedaron más niveladas y realmente nuestra acción puede ser determinante. La ultima versión del "patch" de correcciones que ha salido es la 2.2, pero su recientísima salida aún no nos ha permitido estudiarla a fondo, aunque a primera vista parece que las diferencias ya no son tan notables por la sencilla razón de que el «EF2000» cada vez es mejor, y el mejor.

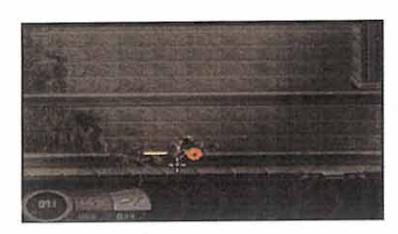
Por supuesto DID puso todas estas correcciones a disposición de cualquiera y totalmente libres de cargo, introduciéndolas en Internet y en Compuserve, y ahora Micromanía os pone a vuestra disposición la versión 2.2 con el CD de la revista.... ¡eh!, ¡eh!, ...¡¡calma!!, sólo es el corrector, no el juego completo, ¿qué os creíais?

G. "SHARKY" C.

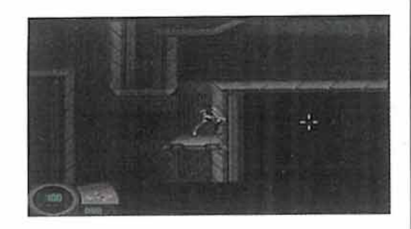


Código Secreto

ABUSE (PC CD-ROM)



El que es uno de los arcades más impresionantes y adictivos del momento, también tiene truco. Un único truco, pero bastante respetable, pues nos permitirá acceder al editor del juego y, por tanto, a su God Mode. Para ello deberéis ejecutarlo como **abuse-edit**, y cuando



estéis ya en el juego pulsad simultáneamente SHIFT y Z –asegurándoos de que el cursor esté dentro de la pantalla–. Y después, con TAB, comenzareis a jugar con todas las armas e invulnerabilidad. Casi ná.

DESCENT II (PC CD-ROM)



Para los que os atreváis a descender de nuevo a las profundidades planetarias de la mano de Interplay os sabrán a gloria los códigos que os daré a continuación. Podreís





teclearlos en cualquier punto del juego. Los de la versión shareware de «Descent II» son los siguientes:

ZINGERMANS: Invulnerabilidad.
EATANGELOS: Armas guiadas, de las de disparar y olvidarse.
CURRYGOAT: Todas las llaves en un momento.
JOSHUAAKIRA: Para ver el mapa al completo.
WHAMMAZOOM: Si queréis cambiar de nivel.
ERICAANNE: Las armas tienen la divertida habilidad de rebotar.

Aquí van los de la versión definitiva, algunos de los cuales también funcionan en la versión shareware.

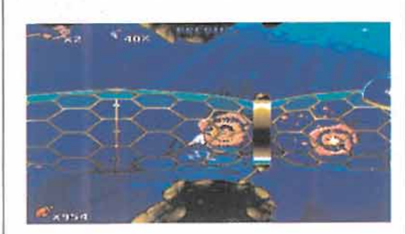
ALMIGHTY: Invulnerabilidad.
LPNLIZARD:Todas las armas serán guiadas.
FREESPACE: Con este código cambiaremos al nivel que nos dé la gana.
ALIFALAFEL:Éste nos proporcionará todos los accesorios.
SPANIARD: Fulmina a todos los robots enemigos que haya en la mina. Tecleado dos veces acaba también con el robot-guía.
GOWINGNUT: El robot-guía atacará a los robots enemigos, destruyéndoles.
BITTERSWEET: Sorprendente. Los muros adquieren efectos sicodélicos.
GODZILLA: Podremos destruir los robots enemigos por contacto chocando con ellos.

EARTHWORM JIM (PC CD-ROM)

El gusano más marchoso ya no nos dará más quebraderos de cabeza, pues aquí van unos códigos que harán algo más fácil este juego de Shiny. Mucho cuidado al teclearlos, pues son un poquito rarillos.

ITSAWONDERFUL: Como era de esperar, cada vez que lo tecleemos obtendremos una vida extra.
POPQUIZHOTSHOT: ¡Toma ya!. Si no fuera porque nos

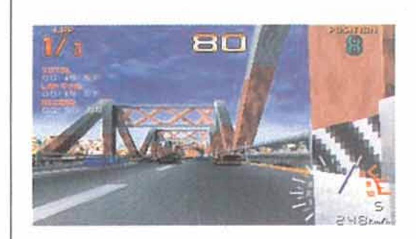




da 1.000 balas para nuestra arma...
ONANDONANDON: El número de continues disponibles se hace máximo.
SLAUGHTERHOUSE: Nos da acceso directo a los cinco primeros niveles del juego.
HATMAN: Probadlo y veréis en qué se convierte nuestro amigo Jim.
Para los que gusten probar los códigos de otros juegos totalmente distintos, que tecleen los dos más conocidos de «Doom»: **IDDQD** y **IDKFA**. A ver qué pasa.

SCREAMER (PC CD-ROM)





Continuamos con los códigos de este juego de Virgin tras el que os dimos en anteriores números. Desde el menú principal teclead:

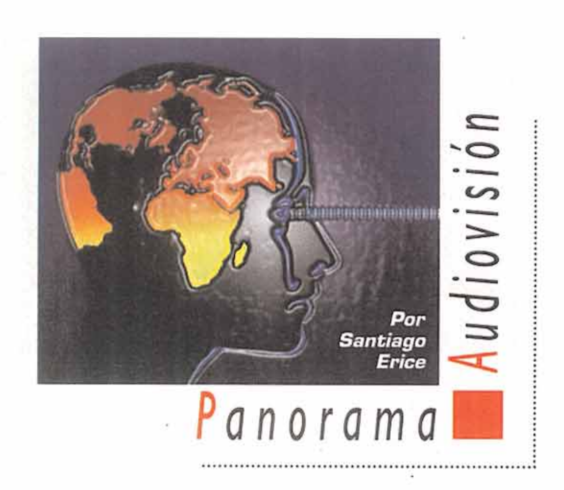
VTELO: El programa nos permitirá correr en todos los circuitos.
INVER: Lo mismo que el anterior más esos circuitos invertidos.
TAZOR: Un coche bala estará ahora a nuestra disposición.
CLOCK: Las carreras se hacen algo más relajadas, pues desaparece el reloj.
UPDOW: Un tanto masoquista, pues la pantalla se da la vuelta literalmente.
MIRRO: Ahora correremos en el mirror mode.
MONTY y **JOINT**: Cambian los obstáculos de los circuitos.

NOTA IMPORTANTE

Si queréis enviarnos vuestros trucos para que los publiquemos, debéis enviarnos una carta a:

Código Secreto

MICROMANÍA
C/CIRUELOS 4
28700 SAN SEBASTIÁN DE LOS REYES
MADRID
No olvidéis indicar en el sobre sección **CÓDIGO SECRETO**



Melodías distorsionadas

EL INQUILINO COMUNISTA

La aparición de El Inquilino Comunista rápidamente consiguió que los medios de comunicación empezaran a hablar del Getxo Sound, una clasificación que, supuestamente, englobaría a una serie de músicos vizcaínos unidos por la interpretación en inglés de unas canciones pop en las que priman las melodías tratadas con guitarras fuertemente distorsionadas. Era algo así como la respuesta de unos jóvenes, tanto a la politización del rock radical vasco como a la senilidad de las estrellas establecidas que crecieron al amparo de la "nueva ola" y de las "movidas".

Al margen de la bondad o maldad de las clasificaciones –generalmente suele haber más de esto último– la realidad es que El Inquilino Comunista ha conseguido convertirse en una referencia obligada de la independencia nacional. El cuarteto vasco –Santi, Álvaro, Juan y Javi– acaba de ver editado su tercer álbum –«Discastor"– en el que profundiza en su pasión por el "ruido guitarrero" –en este caso potenciado por una grabación muy especial aprovechando los sonidos "naturales" de un caserón de Bilbao– y su coincidencia musical con bandas como The Breeders, Lemonheads o Pavement.



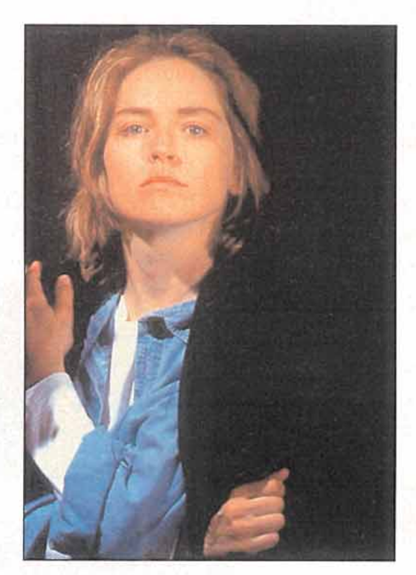
Sharon Stone los enamora a todos

«CONDENADA» («LAST DANCE»)

No hay pérdida; si en los créditos de una película aparece el nombre de Sharon Stone, seguro que también rondará por el filme algún hombre con sus huesos perdiditos por la explosiva "chica Hollywood". Es su sino y su principal argumento económico como actriz. En «Condenada» –queda mucho mejor lo de «Último Baile» («Last dance»), pero ya se sabe cómo somos los españoles para titular– el chico enamorado es el apuesto Rob Morrow.



Éste da vida a un abogado de familia "papel couché", que debe llevar el caso de Cindy Liggett, una mujer condenada a muerte para quien debe conseguir la clemencia que evite su ejecución. Visita va y visita viene a la cárcel, investigación pa´rriba y pa´bajo, sucede lo de siempre: que el jurista se enamora de la cliente, y que no le importa si cometió un asesinato o no cuando era una adolescente. La historia ha sido dirigida por Bruce Beresford y cuenta también con Peter Gallagher y Randy Quaid en el elenco de actores.





«Azul»

TAHÚRES ZURDOS

El título de la canción que ha servido para bautizar la nueva entrega discográfica de Tahúres Zurdos, la banda que interpreta las composiciones de Aurora Beltrán, es «Azul». Camino de convertirse en clásico, este grupo navarro representa uno de los –iguales pero diferentes– escasos puntos de vista femeninos –más allá de la reivindicación feminista o el florero decorativo, que de todo hay en la viña del señor– que ha logrado hacerse un hueco en el masculino mundo del rock nacional. Cauce de expresión del mundo interior de Aurora, las nuevas canciones de Tahúres Zurdos apuestan más que nunca por la manifestación de sentimientos al margen de su ubicación temporal o espacial, unos sentimientos que se suelen retorcer a partes iguales entre el placer y el dolor.



Hip Hop, mestizaje y armonía universal

MISSION HISPANA

En «Nada se Detiene» Mission Hispana prosigue el camino iniciado en su disco de debút, «Le Monde». Yoli Benítez, Jass, Larone Ensi, Pepe Oros & Chato Simón utilizan las claves de la cultura hip hop para mezclar, confundir y conjugar estilos calientes como el reggae, el funk, el soul, sonidos africanos y latinos; para lanzar a los cuatro vientos un mensaje de armonía universal a través del amor. Flores hippies se apoyan en percusiones africanas, ritmos latinos acampan junto a voces negras, los avances de la técnica y las formas de expresión "naturales" se convierten en compatibles en la propuesta estética y musical de Mission Hispana, un combo catalo-aragonés que acaba de estrenar contrato con una multinacional discográfica.

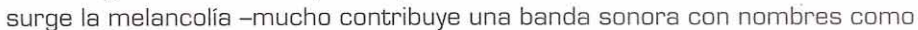


Las adolescentes crecieron y ya son mujeres

«AMIGAS PARA SIEMPRE»



Samantha –escritora echada pa´lante–, Teeny –actriz de películas de dudosa calidad–, Roberta –doctora de actitudes masculinas– y Chrissy –conservadora madre de familia– son amigas desde la infancia y se han reunido veinte años después de que sellaran un pacto de fidelidad eterna. Cada una ha seguido su camino y, recordando el pasado, surge la melancolía –mucho contribuye una banda sonora con nombres como los de The Jackson 5, The Archies, Diana Ross, The Monkees...–, se revive un verano marcado por sesiones de espiritismo, la investigación de la muerte de un chaval, el descubrimiento de misterios ocultos y una historia terrible y tortuosa que marcará para siempre sus vidas.



Dirigida por Lesli Linka Glatter, «Amigas para Siempre» es una película de "iniciación adolescente" cuya principal originalidad reside en el carácter aventurero de la narración y en estar protagonizada por mujeres. Con Demmi Moore y Melanie Griffith como principales ganchos interpretativos, combina dos planos temporales –el hoy y el hace 20 años– que se interrelacionan entre sí a través de la nostalgia, un asesinato y el fin de la inocencia y los sueños.

Batallas entre piratas informáticos

«HACKERS»



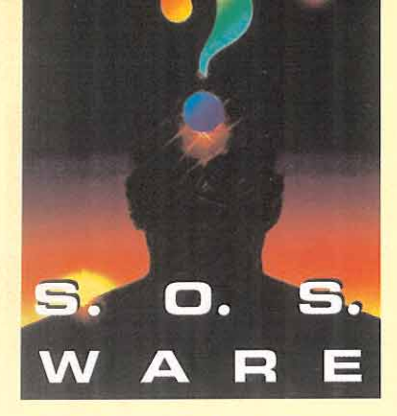






Un largometraje juvenil y de aventuras, «Hackers» está narrado en clave de cómic, que nos muestra con agilidad, ironía y sentido del humor, batallas entre piratas informáticos. A un lado están los protas buenos –curiosamente, tres de ellos (Johnny L. Miller, Angelina Jolie y Matthew Lillard) estuvieron de promoción en España y confesaron en rueda de prensa que "tuvimos que recibir clases para aprender a patinar sobre ruedas y a manejar un ordenador"– y al otro los malos, como mandan los cánones del género; en medio, un policía más despistado que un punki en la boda de Rociíto. El peligro: una catástrofe ecológica. El hilo argumental: cómo entrar en los sistemas informáticos de cualquier centro de poder sin que las garras de la ley te pillen con las manos en la masa.

«Hackers» es una película que espantará a los cinéfilos –esos que salen de la sala de arte de ensayo diciendo: sí, era un poco aburrida y lenta, pero... ¡qué imágenes tan bonitas!–, a los que se quedaron en la era pretécnica –aquellos seres que no tocan una tecla del ordenador por si les contagia una enfermedad infecciosa–, a los que maduraron con el TBO –personajes como los de este filme les parecen parte de la misma cultura basura que los comics de Marvel–, a los que ya no disfrutan con las pelis de aventuras –o, lo que es peor, creen que éstas son las cabalgadas del Séptimo de Caballería matando indios "estilo John Wayne"–, o a los que consideran las historias protagonizadas por adolescentes más propias de descerebrados –y a continuación encienden la tele y ven programas para adultos que sólo utilizan la sesera en los anuncios de detergentes–.



Para que vuestras dudas sean resueltas, sólo tenéis que enviarnos una carta en la que aparezcan los siguientes datos: NOMBRE, APELLIDOS, DOMICILIO, LOCALIDAD, PROVINCIA, ORDENADOR, PROGRAMA, PREGUNTA. Por favor, no olvidéis realizar vuestras preguntas siguiendo este esquema. Nos permitirá agilizar las respuestas y serán publicadas rápidamente.

Nuestra dirección es:
HOBBY PRESS S.A.
MICROMANÍA
REFERENCIA: **S.O.S. WARE**
C/ De los Ciruelos 4
San Sebastián de Los Reyes
28700 Madrid
Es IMPORTANTE que no olvidéis incluir en el sobre en un lugar visible la referencia **MICROMANÍA – S.O.S. WARE**

LA LLEGADA DEL VERANO ESTÁ A LA VUELTA DE LA ESQUINA, Y SI HABÉIS ESTUDIADO LO SUFICIENTE NO TENDRÉIS QUE PASAR LAS VACACIONES ESTUDIANDO Y SIN PODER JUGAR A VUESTROS PROGRAMAS PREFERIDOS. PERO COMO SABEMOS QUE HABÉIS SIDO BUENOS Y QUE LOS ESTUDIOS SE OS HAN DADO BASTANTE BIEN —SIEMPRE HAY EXCEPCIONES—, PODRÉIS DEDICAR MÁS TIEMPO A VUESTRO ORDENADOR, CON LO QUE OS SURGIRÁN MÁS DUDAS —¿MÁS TODAVÍA?—.

YA SABÉIS NUESTRA DIRECCIÓN, ASÍ QUE A ESCRIBIR ESAS LÍNEAS QUE OS SACARÁN DE MÁS DE UN QUEBRADERO DE CABEZA —LOS QUE SOIS EXCEPCIONES, A ESTUDIAR—. EL PRÓXIMO MES MÁS.

ALONE IN THE DARK

En la planta baja, en la habitación del cigarrillo al lado del comedor, hay una puerta cerrada que no sé abrir. ¿Cómo se abre? ¿Para qué sirve la olla de sopa de carne humana?

Pere Alfaras. Sant Celoni (Barcelona)

Coloca la olla de sopa encima de la mesa del comedor antes de que los zombies se despierten y destrúyelos con la espada. En la habitación de fumadores, vacía el agua de la jarra sobre el cenicero, coge el mechero y abre la puerta cerrada con la llave dorada.

CURSE OF ENCHANTIA

¿Cómo se consigue el hilo que hay en el agujero de la cueva, y el imán que está en la habitación donde se están la piedra grande y la tabla de madera? ¿Para qué sirve el pozo?

Juan José Pérez. Benetusser (Valencia)

Una vez hayas conseguido una cuerda después de entregar varias piedras al viejecito y tengas tanto una moneda de oro como el monitor de ordenador podrás conseguir el imán colocando el tablón sobre la piedra y arrojando el monitor sobre el otro extremo. Para recoger el carrete de hilo metálico ata el imán a la cuerda e introdúcelo en el agujero. Arroja la moneda de oro al pozo de los deseos y escoge el casco de minero.

Cuando me caigo al agua ¿cómo se consigue la botella de oxígeno? ¿Qué hago después de conseguirla?

Mikel Santana. Leioa (Vizcaya)

Colócate la pecera como escafandra, libera al pez de la verja y coge la almeja del suelo. Excava en el agujero hasta encontrar un gusano que deberás dar al pez-tendero a cambio del oxígeno. Luego, entrega la almeja a la tortuga, ataca al tiburón con el bastón, salta sobre la almeja gigante y al llegar al desagüe utiliza el bastón sobre el tapón para caer.

¿Qué debo hacer en la escena del acantilado al cruzar la pasarela, atacar al monstruo con el guante y pasar por la avalancha de piedras?

Juan José Angulo

En el corte del camino lanza la cuerda, gatea sobre ella, y una vez llegues a la roca con la frase "ABRETE SESAMO" grita hacia la roca y la montaña se abrirá.

HELL

¿Cómo se consigue el pase del nivel 4 para entregárselo al guardia de la oficina garaje del Pentágono y así poder poner la bomba en el coche de Solene Solux?

Xavier Pujadó. Corbera de Llobregat (Barcelona

El pase lo puede elaborar Sophia Bene combinando el impreso y sus habilidades de falsificadora.

LOS ARCHIVOS SECRETOS DE S. HOLMES

¿Cómo puedo llegar a hablar con lord Brumwald?

José María García Bueno. Palma de Mallorca

Debes partir de la dirección contenida en la gorra de Paul, una tienda de artículos de equitación cuyo dueño, un tal Reginald Snipes, se negará inicialmente a ofrecer esa información. Pero si Holmes conversa con Watson y elaboran el plan de desprestigiar a Snipes y luego examina uno de los escudos de armas diciendo en voz alta que es una falsificación, el dueño de la tienda acabará cediendo y nos dará el nombre y la dirección del padre de Paul. En la mansión, lady Brumwell sólo aceptará que hablemos con su marido al hablarle de la carta del Dr. Smithson.

MANIAC MANSION

¿Dónde puedo encontrar la combinación de la caja fuerte? ¿Tiene algo que ver con el telescopio?

Juan Pablo Elejalde. Vitoria

Si has conseguido acceder al telescopio regando la planta carnívora y dándole la lata de pepsi, debes introducir en el mismo dos monedas y pulsar la flecha derecha hasta que aparezca la combinación.

SAM AND MAX HIT THE ROAD

¿Cómo puedo pasar donde hay un tipo cortando pescado encima de la bola más grande del mundo?

Antonio Fernández. Sevilla

Cuando el fakir te entregue la llave doblada, debes utilizarla en el "Mundo del pescado" para aflojar las tuercas del soporte que sujeta el gran pez de plástico y entrar en él. El pescador del río confundirá el gigantesco bicho con un pez de verdad y así el pez de plástico, con Sam y Max en su interior, acabará en el restaurante y podrás conseguir un trozo suelto de cuerda.

SPACE QUEST V

¿Cómo puedo llegar a coger el bicho que se encuentra en la basura? ¿Qué puedo hacer para librarme del cyborg?

Raúl Fernández. Málaga

Después de que se haya escondido en la basura podrás encontrar de nuevo al bicho en el laboratorio, cerca de los mecanismos del teletransportador, y deberás encerrarlo en el recipiente biológico de la parte derecha, introducir las pastillas anti-ácido y cerrarlo. Deberás derrotar al cyborg dos veces: la primera haciendo rodar la roca con ayuda de la rama cuando el cyborg atraviese el corredor, y la segunda escondiéndote en el tronco hueco e introduciendo la fruta en su jetpac.

Cuando estoy convertido en mosca, le leído toda la información y llegan mi ingeniero y el robot, ¿qué hay que hacer?

David Cristóbal Pulido. Zaragoza

Acércate a la parte derecha del lago, ya que allí se encuentra el intercomunicador de bolsillo, esquiva la rana que intentará devorarte y así conseguirás que caiga sobre el botón de transmisión del intercomunicador. Dile a Flo que te has convertido en mosca y pídele que se lo explique a Cliffy, momento en el que podrás acercarte a él sin miedo para que abra el contenedor en el que se oculta tu cuerpo y puedas recuperar tu estado normal posándote sobre él.

¿Cómo se coge la fruta en la escena de la cyborg? ¿Cómo se atrapa el bicho del laboratorio?

Guillermo Santana. Leioa (Vizcaya)

Para conseguir la fruta golpéala con la rama para hacerla oscilar y cógela cuando se encuentre lo más cerca posible. El bicho del que hablas se ocultará entre la basura del pasillo y aparecerá luego en el laboratorio, así que enciérralo en el recipiente biológico, introduce las pastillas anti-ácido y ciérralo.



Los ordenadores a tu medida



EQUIPO PENTIUM BÁSICO

Microprocesador INTEL PENTIUM
Placa PENTIUM INTEL TRITON 256 Caché Pipeline
Controladora integrada
Disco duro 850 Mb
Disquetera 3'5 1.44 Mb
Memoria RAM 8 Mb
Tarjeta gráfica PCI 1 Mb
Monitor 14" 0.28 no entrelazado
Ratón

PENTIUM 100	134.900	13.203 pta/mes
PENTIUM 120	144.900	14.182 pta/mes
PENTIUM 133	154.900	15.161 pta/mes
PENTIUM 150	174.900	17.119 pta/mes
PENTIUM 166	194.900	19.076 pta/mes

Sistema Operativo opcional
- MS DOS 6.2 - **4.990**
- MS DOS 6.2 + Windows .11 - **13.990**
- Windows 95 - **12.990**

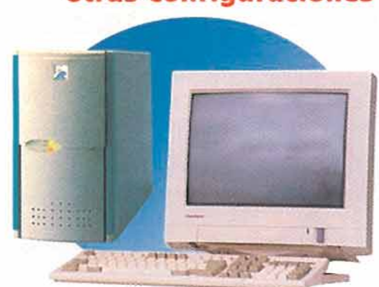
Consultar precio para otras configuraciones

EQUIPO MULTIMEDIA PENTIUM

Microprocesador INTEL PENTIUM
Placa PENTIUM PCI 256 Caché Pipeline
Controladora integrada
Disco duro 850 Mb
Disquetera 3'5 1.44 Mb
Memoria RAM 8 Mb
Tarjeta gráfica PCI 1 Mb
Monitor 14" 0.28 no entrelaz.
Ratón
Tarjeta de sonido 16 bit
CD-ROM cuádruple velocidad

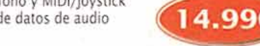
OPCIONES PENTIUM MULTIMEDIA

Tarjeta S3 TRIO 64 V +MPEG	+4.000
CD ROM 6X	+5.000
Altavoc. 120W PRIMAX	+5.000



PENTIUM 100	149.900	14.672 pta/mes
PENTIUM 120	159.900	15.650 pta/mes
PENTIUM 133	169.900	16.629 pta/mes
PENTIUM 150	189.900	18.586 pta/mes
PENTIUM 166	209.900	20.513 pta/mes

Sound BLASTER



Sound BLASTER 16 Plug & Play

- Interface para unidades CD-ROM IDE
- Muestreo y reproducción estéreo en 8 y 16 bits desde 5 hasta 44,1 Khz
- Sintetizador de música OPL3 FM estéreo mejorado con 20 voces y 2 operadores o 11 voces y 4 operadores
- Entrada de línea estéreo, sonido CD estéreo, micrófono y MIDI/joystick
- Utilidades de DOS y Windows para el tratamiento de datos de audio y Software de síntesis de voz

14.990



Sound BLASTER 32 Plug & Play

- Síntesis de tabla de forma de onda con capacidad polifónica de 32 notas y multitimbre de 16 voces.
- Síntesis de música estéreo de 20 voces compatible prácticamente con todos los programas multimedia.
- Soporte para Windows 95 y Plug & Play

19.990

SB AWE 32 Plug & Play: 29.990

DISCOVERY CD 16 Plug & Play



Sistema Multimedia con un fascinante software
- Tarjeta de audio estéreo de alta calidad Sound Blaster 16
- Unidad CD-ROM
- Altavoces estéreo
- Drivers para DOS, Windows 3.1 y Windows 95
- Software de utilidades Creative
- Y programas educativos, profesionales y lúdicos de primer nivel.

4X **29.990**
6X **34.990**



STARTER Plug & Play



4X **24.990**
6X **29.990**

PERFORMANCE 6X Plug & Play



44.990

DISNEY'S El Rey León



34.990

BLASTERKEYS (Piano MIDI)

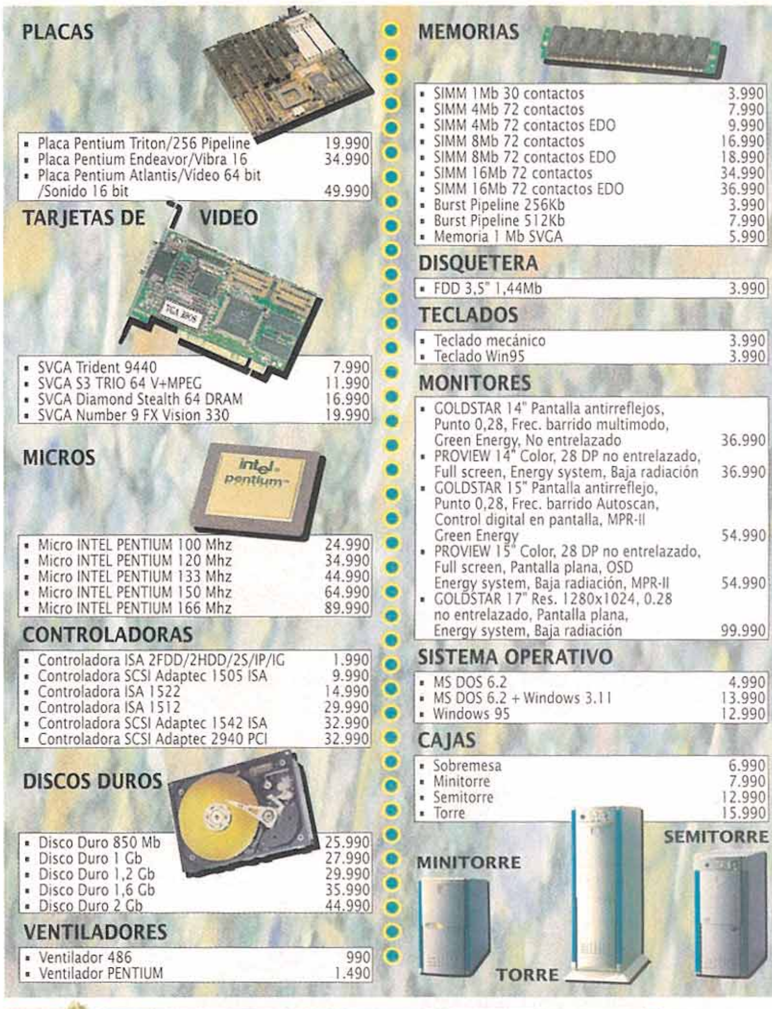


22.990

MICROFONO	2.990
CABLE JOYSTICK DOBLE	1.990
CABLE MIDI	3.990

toda una selección de componentes

PRECIOS IVA INCLUIDO



PLACAS

Placa Pentium Triton/256 Pipeline	19.990
Placa Pentium Endeavor/Vibra 16	34.990
Placa Pentium Atlantis/Vídeo 64 bit /Sonido 16 bit	49.990

TARJETAS DE VIDEO

SVGA Trident 9440	7.990
SVGA S3 TRIO 64 V+MPEG	11.990
SVGA Diamond Stealth 64 DRAM	16.990
SVGA Number 9 FX Vision 330	19.990

MICROS

Micro INTEL PENTIUM 100 Mhz	24.990
Micro INTEL PENTIUM 120 Mhz	34.990
Micro INTEL PENTIUM 133 Mhz	44.990
Micro INTEL PENTIUM 150 Mhz	64.990
Micro INTEL PENTIUM 166 Mhz	89.990

CONTROLADORAS

Controladora ISA 2FDD/2HDD/2S/IP/IG	1.990
Controladora SCSI Adaptec 1505 ISA	9.990
Controladora ISA 1522	14.990
Controladora ISA 1512	29.990
Controladora SCSI Adaptec 1542 ISA	32.990
Controladora SCSI Adaptec 2940 PCI	32.990

DISCOS DUROS

Disco Duro 850 Mb	25.990
Disco Duro 1 Gb	27.990
Disco Duro 1,2 Gb	29.990
Disco Duro 1,6 Gb	35.990
Disco Duro 2 Gb	44.990

VENTILADORES

Ventilador 486	990
Ventilador PENTIUM	1.490

MEMORIAS

SIMM 1Mb 30 contactos	3.990
SIMM 4Mb 72 contactos	7.990
SIMM 4Mb 72 contactos EDO	9.990
SIMM 8Mb 72 contactos	16.990
SIMM 8Mb 72 contactos EDO	18.990
SIMM 16Mb 72 contactos	34.990
SIMM 16Mb 72 contactos EDO	36.990
Burst Pipeline 256Kb	3.990
Burst Pipeline 512Kb	7.990
Memoria 1 Mb SVGA	5.990

DISQUETERA

FDD 3,5" 1,44Mb	3.990

TECLADOS

Teclado mecánico	3.990
Teclado Win95	3.990

MONITORES

GOLDSTAR 14" Pantalla antirreflejos, Punto 0,28, Frec. barrido multimodo, Green Energy, No entrelazado	36.990
PROVIEW 14" Color, 28 DP no entrelazado, Full screen, Energy system, Baja radiación	36.990
GOLDSTAR 15" Pantalla antirreflejo, Punto 0,28, Frec. barrido Autoscan, Control digital en pantalla, MPR-II Green Energy	54.990
PROVIEW 15" Color, 28 DP no entrelazado, Full screen, Pantalla plana, OSD Energy system, Baja radiación, MPR-II	54.990
GOLDSTAR 17" Res. 1280x1024, 0.28 no entrelazado, Pantalla plana, Energy system, Baja radiación	99.990

SISTEMA OPERATIVO

MS DOS 6.2	4.990
MS DOS 6.2 + Windows 3.11	13.990
Windows 95	12.990

CAJAS

Sobremesa	6.990
Minitorre	7.990
Semitorre	12.990
Torre	15.990



Aprovecha tu memoria

Adaptador de memoria de 30 a 72 pines

2.990



ALTAVOCES

240W	9.990
120W	6.490
60W SOBREMESA	9.990
60W	5.990

JAZ IOMEGA

Ahora ya dispones de la capacidad de almacenar simultáneamente todo 1 GB

Modelos SCSI interno y externo

89.990

34.990
- Paralelo externo
- SCSI externo
- SCSI interno + controladora

DISCO JAZ 1 GB	19.990
DISCO ZIP 100 Mb	2.990



El mejor precio a tu alcance

4X **7.990**
6X **12.990**
8X **24.990**

CD ROM IDE



PRIMAX®

ESCANNERS

256 GRISES



8.990

COLOR





OFERTA 16.990

COLOR MOBILE DIRECT



27.990

DATA PEN



19.990

RATONES

AZUL
MARFIL
NEGRO
ROJO
1.990

RATONES VENUS

OFERTA 2.990

TRACKBALL

3.990

JOYSTICKS FIRESTORM



GAMESTICK 1.995

GAME CONTROL 1.990

INFRARED 1 JUGADOR



4.990

INFRARED 2 JUGADORES 6.990

NOVEDADES

SCANNER SOBREMESA COLOR
4800 DPI
Manual en castellano
2 años de garantía
OFERTA 59.990

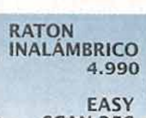
PAPER EASE 3 en 1
Scanner A-4
Fotocopiadora • Fax
Alimentador 10 hojas
600 ppp • Grises
34.500

Genius®



RATON INALÁMBRICO 4.990

SCANMATE COLOR DELUXE



OFERTA 19.990

TV WONDER
Sintonizador de TV con mando a distancia y sonido estéreo



29.990

EASY-MOUSE



1.495

MOUSE TOO



2.495

EASY SCAN 256
9.990

EASY PAINTER
Tableta doméstica de dibujo



14.990

Mira...



La *realidad virtual* ya en tu ordenador

VERSION VIDEO PAL 64.900

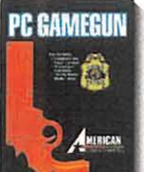
VERSION PC 99.900

ACTUALIZACION VERSION VIDEO A VERSION PC 39.900

VARIOS - MODEMS

LIBROS DE PISTAS c/u 2.995

LIBRO I. Alone in the Dark, Amazon, Archivos Secretos de Sherlock Holmes, Bargon Attack, Cadaver con mapas, Colorado, Dark Seed, Dune, Fascination, Hook, Ishar, Ishar II, Kult, Laura Bow: The Dagger of Amon Ra, Maniac Mansion, Maupiti Island, Pandora, Shadow of the Beast II, Space Quest III, Targhan, Ween, Xenomorph.
LIBRO II. Cadaver: Pay Off, Captain Blood, Curse of Enchantia, Eternam con mapas, Eye of the Beholder II, Gobliins, Kyrandia con mapas, Le Fetiche Maya, Loom, Lost in Time, Lure of the Tempress, Monkey Island I, Operation Stealth, Shadowlands con mapas, Space Quest V, Syndicate con mapas, Ultima VII (cheat mode), Ultima VII 2: Serpent Isle (cheat mode), Wax Works.
LIBRO III. Cruise for a Corpse, Dune II, Elvira, Future Wars con mapas, Innocent, Lost in Time 2, Monkey Island 2, Shadow of the Comet, Simon the Sorcerer, Veil of Darkness.
LIBRO IV. KGB, King´s Quest VI con mapas, Leather Goddesses of Phobos, La Mitad Oscura, Legend of Djel, Prince of Persia 2 (cheat mode), Return to Zork, Shadowcaster, Star Trek, The 7th Guest con mapas, The Patrician, Ultima VII, Ultima VII 2: Serpent Isle.
LIBRO V. Cobra Mission, Gobliins 2, Homey D'Clown, Inca II, Labyrinth of Time, Lands of Lore con mapas, Obitus con mapas, Return of the Phantom, Sam and Max, Star Trek II, The Inmortal con mapas, Wayne´s World.
LIBRO VI. Alone in the Dark II con mapas, Benealth a Steel Sky, Beverly Hill Billies, Black Sect, Dracula Unleashed, Gabriel Knight, Heart of China, Heimdall con mapas, Heimdall 2, La Abadía del Crimen, Myst, Red Hell, Rex Nebular (claves), Hand Of Fate.
LIBRO VII. Doom (mapas y claves), Dragonsphere, Ishar 3, Larry VI, Reunion, Robinson's Requiem, Trick or Treat con mapas, UFO, Ultima VII: The Pagan con mapas.
LIBRO VIII. Al Qadim, Bloodnet, Doom II, Dragon Lore, Dreamweb, Ecstatica, Freddy Pharkas, Magic Carpet, Outpost, The Journeyman Project, Tie Fighter, Universe, Xanth.
LIBRO IX. Indiana Jones and the Fate of Atlantis, Inferno, Kyrandia 3, Lemmings, Little Big Adventure, Noctropolis, Police Quest 4, System Shock con mapas, Wake of the Raveger, Wing Commander III.
LIBRO X. Alone in the Dark III, Big Red Adventure, Bureau 13, Commander Blood, Cyberia, Hell, Lords of the Realm, Panzer General, Retribution, Rise of the Triad, Warcraft.
LIBRO XI. Armored Fist, Bioforge, Discworld, Flight of the Amazon Queen, Full Throttle, Master of Magic, Star Trek Next Generation: A Final Unity, X-COM.
LIBRO XII. Are You Afraid of the Dark?, Orion Conspiracy, Phantasmagoria (+mapas), Prisioner of Ice, Sim Tower (guía), Simon the Sorcerer II, Space Quest VI, Woodruff.
LIBRO XIII. Aliens the Comic Book, Buried in Time, Comand and Conquer - Guía del juego, Entomorph, Fade to Black, The 11th Hour, The Dig. **2.995**



PC GAMEGUN
Pistola para:
Mad Dog McCree
Drug Wars
Space Pirates...
Incluye el juego:
CRIME PATROL en CD-ROM
7.990



22.990

FAX-MODEM EXTERNO 14.400
V42, V42bis, MNP2-4, MNP5, V23 Ibertex

BOCA

FAX-MODEM EXTERNO 14.400 **16.990**

FAX MODEM EXTERNO 28.800 **29.990**

IMPRESORAS

Hewlett-Packard

HP DESKJET 600 B/N **34.990**

HP DESKJET 660 COLOR + WORK PRO 96 PARA WINDOWS 95 **59.990**

HP DESKJET 850 **74.990**

HP LASERJET 5L **79.990**

EPSON



EPSON 820 B/N **34.990**

EPSON STYLUS COLOR IIs **44.990**

EPSON STYLUS COLOR II **59.990**

JOYSTICKS

ANALOG PRO GRAVIS



4.990

COMMAND PAD 2.895

DIGITAL PROPAD 3.990

F-15E HAWK



9.995

F-15E EAGLE 21.990

F16·COMBATSTICK



15.495

F16·FLIGHTSTICK 9.495

FIREFOX PC-800 8.490

GAME PAD GRAVIS



4.500

GENIUS GAMEPAD J-05 1.995

GENIUS J-12



1.995

MEGAGRIP VIII



3.495

PC100 PROFESSIONAL



3.490

PC NAVIGATOR



7.990

PHOENIX 14.990

POWER PAD



2.990

PYTHON 5



1.995

RAIDER 5



2.990

SIDEWINDER





6.900

3D PRO 10.500

SPRINT PAD 3.990

STRATO WARRIOR





8.990

SUPER WARRIOR 5



3.995

TELEMACH 200



6.900

THRUSTMASTER MKII



12.490

VICTOR PC-400



6.490

ARCHIVADORES





EUROBOX CD 24-32 1.475

CD-ROM 5x2 795

TORRE DOBLE 120 CD'S 5.995

EUROBOX 3.5" 100 850

EUROBOX CD 12-16



950

CD-ROM 5x1



495

EUROBOX 3.5" 50 750

FLIP DISK 12 CD'S



1.995

FLIP DISK 24 CD'S



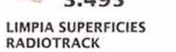
3.195

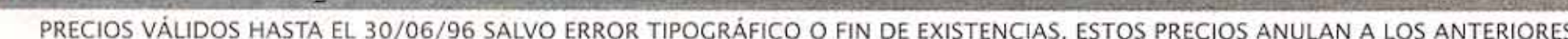
ARMARIO LASERLINE 36 CD'S

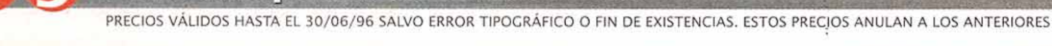


3.495

ALFOMBRILLA RATON	795	DISCO LIMPIADOR CD-ROM	1.675	LIMPIA SUPERFICIES	815
CAJA 10 DISCOS FORMATEADOS	595	KIT LIMPIEZA CD-ROM...	815	RADIOTRACK	5.990
DISCO LIMPIADOR 3.5"	815	LIMPIA PANTALLAS	815		









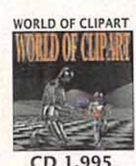
SHAREWARE

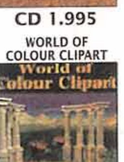

BOARD & STRATEGY ACTION — CD 1.995


CASINO & CAR ACTION — CD 1.995

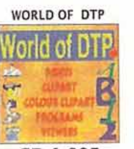

CLASSIC ACTION — CD 1.995

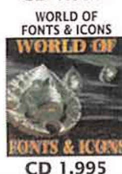
FUN CUBE 2 (7 CD) — CD 5.490


WORLD OF CLIPART — CD 1.995



WORLD OF COLOUR CLIPART — CD 1.995


WORLD OF DTP — CD 1.995


WORLD OF FONTS & ICONS — CD 1.995

WORLD OF INTERNET — CD 1.995


WORLD OF WIN´95 CLIPART & FONTS — CD 1.995

IDIOMAS

HABLEMOS INGLÉS 6.0



- Curso completo basado en situaciones de la vida diaria.
- 30 lecciones en disco CD-ROM.
- Voces de 4 norteamericanos.
- Ejercicios auditivos para mejorar el inglés hablado.
- Ejercicios gramaticales.

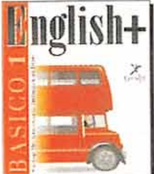
CD 15.990



MÉTODO INGLÉS EN 90 LECCIONES
Nº 1
PC/MAC
CD 6.990

WORLD OF LANGUAGES
CD 1.995

ENGLISH +



INICIACIÓN	4.990
BÁSICO 1	7.990
INTERMEDIO	7.990
AVANZADO	7.990
NEGOCIOS	12.990

Todos en formato CD

IDIOMAS MULTIMEDIA


JUNIOR
Alemán
Francés
Inglés
CD 6.295


ADULTO
Francés
Inglés
CD 7.915

EDUCATIVOS


3D CREADOR DE PELÍCULAS — CD 8.900



COMIC CREATOR — CD 5.700

LIBRO ANIMADO REY LEÓN — CD 7.495

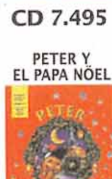
TALLER DE JUEGOS ALADDIN — CD 7.495

ESTUDIO GRÁFICO — MICKEY REY LEÓN — PC 5.950 c/u

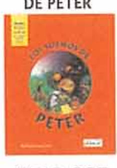



KIYEKO Y LOS LADRONES — CD 6.995


PETER Y LOS NÚMEROS — CD 2.995



PETER Y EL PAPA NÖEL — CD 2.995



LOS SUEÑOS DE PETER — CD 2.995



CD-VÍDEOS CASPER VOL. 1 Y 2 — CD 1.495 c/u

S. O. - VARIOS


WINDOWS 95 — CD 16.900 / PC 16.900



MAKING FACES — CD 6.900


GUITAR HITS — CD 6.995


CONTROL DE LIBROS Y VÍDEOS — PC 1.795

ECONOMÍA DOMÉSTICA — PC 1.795


PC QUINIELAS — PC 1.795

ADULTOS



ANAL ROM 2	6400
DIVAX: ARIANA	7900
LATEX	8400
NASTY PARTS	6400
PARIS NU 1900	6400
PARIS X 1900	6400
PENTHOUSE SELECT A PET	2900
PENTHOUSE V. PHOTO S.	6400
PORNO POKER	6900
SPACE SIRENS 2	7900
STRIPPER NURSES	4500
VIRTUAL SEX 2	7400
VIRTUAL VIXENS 1.2	7900

EN ESPAÑOL

CD VÍDEOS X PLACERES PROHIBIDOS	1750
CYBEREXPERIENCE	8990
HOT DOG GIRLS	3990
LOVE PYRAMID	4990
LUSCIOUS LADIES	3990

MEMORY STRIP 1	2990
MEMORY STRIP 2	2990
SEXY ZAPPING	5990
UP & DOWN LOVE	4990

MANGA

BLACKBOARD JUNGLE	3990
DEMON SCHOOL	3990
L'ELISIR D'AMORE	3990

OFERTAS

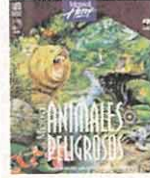
BLACK PENETRATION	1995
PARTY TIME	1995
RED HOT	1995

PACKS

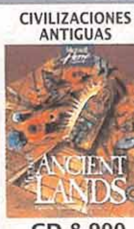
MACHINE 6 PACK 1 y 2
c/u 6.990
PLATINUM 6 PACK
5.990
SEYMORE SEX PACK
5.990
SUPER HOT ADULT PACK
8.990

OBRAS DE CONSULTA

MICROSOFT


ANIMALES PELIGROSOS — CD 8.900


CINEMANIA '96 — CD 8.900


CIVILIZACIONES ANTIGUAS — CD 8.900


EL MUNDO DE LA AVIACIÓN — CD 8.900


OCÉANOS — CD 8.900

DINAMIC MULTIMEDIA


VELAZQUEZ — CD 4.495

LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL — CD 4.445

CIENCIA - TECNICA - ARTE


EL QUIJOTE — CD 6.990

ENC. DE PINTURA LAFFONT — CD 9.990



LE LOUVRE — CD 4.990

LOS TOROS — PC 2.245

DICCIONARIOS Y ENCICLOPEDIAS

DICCIONARIO ILUST. ALKONA — CD 9.900

DICCIONARIO ENC. DIDACTA — CD 15.195

DICCIONARIO ENC. FUTURA — CD 14.900


DICCIONARIO ENC. LAFFONT — CD 9.990

ZETA - ABIBI


GAUDI / VELAZQUEZ — CD 7.900 c/u

ZETA MULTIMEDIA



COMO FUNCIONAN LAS COSAS — CD 12.990

EL CUERPO HUMANO — CD 12.990

MI PRIMER DICCIONARIO — CD 12.990

ENCICLOPEDIA DE LA CIENCIA — CD 12.990

POLIZON — CD 12.990

ENCICLOPEDIA DE LA NATURALEZA — CD 12.990

HISTORIA DEL MUNDO — CD 12.990

UTILIDADES


FLYING FINGERS — CD 2.490

GAME RUNNER 2 — PC 7.495

INTERNET STARTER KIT — PC CD CONS.


INTERNET WITH AN ACCENT — CD 10.995


LINUX DEVEL. NOV 95 (5 CD) — CD 3.990

MAGNA RAM 2.0 — PC 7.995

NEOBOOK PRO — AHORA EN CASTELLANO — CD 9.990 / PC 8.990

NEOPAINT — AHORA EN CASTELLANO — CD 9.990 / PC 8.990


NEOSHOW PRO — AHORA EN CASTELLANO — CD 9.990 / PC 8.990

QEMM 8 — PC 12.990

SPANISH ASSISTANT V.1.1 WINDOWS — PC 9.900

SIDEKICK´95 — PC 7.995

WEBTALK — PC 9.995

WEB TRANSLATOR — CD 8.900

WINPROBE 4 — CD 9.995

aventuras gráficas

EL SECRETO DEL TEMPLARIO

Un joven estudiante americano debe trasladarse a través del tiempo al año 1329 para rescatar a su prometida y lograr el Tesoro de la Sabiduría, la única forma de regresar a su época. Esta producción de Ingogrames (Alone in the Dark, Prisioner of Ice), destaca por sus personajes en 3 dimensiones con movimientos en tiempo real y el tratamiento del color para personajes y objetos según la ubicación de la fuente de luz.





486, 8 Mb, VGA

CD 7.495

LOS JUSTICIEROS

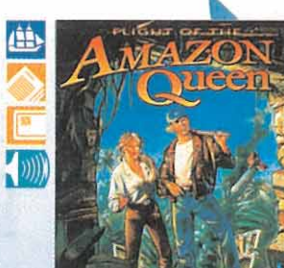


Es la primera película interactiva realizada en España, que Dinamic Multimadia ha adaptado de la máquina recreativa "Zorton Brothers". Aunque domina especialmente el concepto de aventura, también cuenta con grandes dosis de arcade cuyo plato fuerte serán los duelos esporádicos con los forajidos; y, naturalmente, todos los diálogos están en castellano.



CD 2.795 386, 4 Mb, VGA

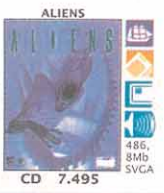
FLIGHT OF THE AMAZON QUEE[N]





En esta aventura te unirás a Jo[e] King, el famoso piloto de alquile[r]. Tu misión, cumplir el contrato para llevar a la exuberante estrella de cine, Faye Russel, a la jungla amazónica para una sesión de fotos. Aunque todo parece fácil, tendrás que sortea[r] todo tipo de peligros para lleva[r] a cabo tu trabajo.
De ti depende controlar la inminente amenaza.
Ten cuidado, éste podría ser e[l] último vuelo del Amazon Queen.

CD 7.495 386, 4 Mb, VGA





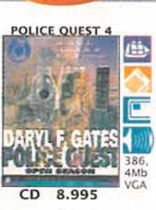
























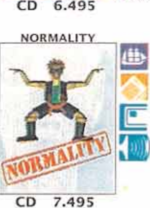




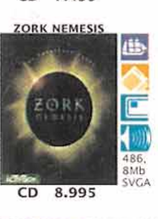












ALIENS	CD 7.495	486, 8Mb SVGA
ALONE IN THE DARK 3	CD 6.995	386, 4Mb VGA
ANGEL DEVOID	CD 8.495	486, 8Mb SVGA
ARE YOU AFRAID OF DARK?	OFERTA CD 5.450	386, 4Mb SVGA
BAD MOJO	CD 7.495	486, 8Mb SVGA
BIOFORGE	CD 6.990	486, 8Mb VGA
BURN CYCLE	CD 7.495	486, 8Mb VGA
CHRONICLES OF THE SWORD	CD 7.495	486, 8Mb VGA
CHRONOMASTER	CD 6.995	486, 4Mb VGA
CLUB DEAD	OFERTA CD 5.450	486, 4Mb VGA
COMMANDER BLOOD	CD 7.495	386, 2Mb VGA
CONGO	CD 7.495	486, 8Mb SVGA
CYBERWAR	CD 10.795	486, 4Mb VGA
D	CD 7.495	486, 8Mb SVGA
DAY OF THE TENTACLE	OFERTA PC 2.995 CD 3.490	286, 1Mb VGA
DRAGON LORE	OFERTA CD 1.495	486, 4Mb VGA
DREAMWEB	OFERTA CD 2.490	486, 4Mb VGA
DRUID DAEMONS OF THE MIND	CD 6.995	486, 4Mb VGA
FADE TO BLACK	CD 7.495	486, 4Mb VGA
FRANKENSTEIN: EYES OF MONSTER	CD 9.495	486, 4Mb SVGA
FREDDY PHARKAS	CD 7.495	386, 2Mb VGA
FULL THROTTLE	CD 7.495	486, 8Mb SVGA
GABRIEL KNIGHT 2	CD 10.495	486, 8Mb SVGA
GOBLINS 1 & 2	OFERTA CD 1.995	386, 1Mb VGA
GOBLIINS 3	OFERTA CD 1.995	386, 1Mb VGA
I HAVE NO MOUTH	CD 7.495	
IN THE FIRST DEGREE	CD 7.495	486, 4Mb SVGA
INDIAN & THE CUPBOARD	CD 5.495	
INFERNO	OFERTA CD 2.990	386, 4Mb VGA
JOURNEYMAN PROJECT TURBO	CD 6.495	486, 4Mb SVGA
JUMP RAVEN	OFERTA CD 5.450	486, 8Mb SVGA
KING´S QUEST VI	OFERTA CD 1.995	386, 4Mb VGA
KING´S QUEST VII	CD 9.495	486, 4Mb SVGA
KYRANDIA 3	OFERTA CD 1.990	386, 4Mb VGA
LAURA BOW	OFERTA PC 2.995	286, 1Mb VGA
LION	CD 6.495	486, 4Mb SVGA
LITTLE BIG ADVENTURE	CD 7.195	486, 4Mb SVGA
LOADSTAR	CD 5.495	386, 4Mb VGA
LOST EDEN	CD 7.495	486, 4Mb VGA
LOST IN TIME	OFERTA CD 1.995	386, 4Mb VGA
LUNICUS	OFERTA CD 5.450	386, 4Mb SVGA
MIRAGE	CD 6.990	486, 8Mb VGA
MISION CRITICAL	CD 7.495	486, 4Mb SVGA
MYST	CD 8.495	386, 4Mb SVGA
NORMALITY	CD 7.495	
ORION CONSPIRANCY	CD 6.995	386, 4Mb SVGA
PANIC IN THE DARK	CD 7.495	486, 8Mb SVGA
PHANTASMAGORIA	CD 9.495	486, 8Mb SVGA
POLICE QUEST 4	CD 8.995	486, 4Mb VGA
PRISIONER OF ICE	CD 7.495	486, 8Mb SVGA
QUIÉN MATÓA TAYLOR FRENCH?	CD 4.975	486, 4Mb SVGA
SAM & MAX HIT THE ROAD	OFERTA PC 2.995 CD 3.490	386, 4Mb VGA
SHERLOCK HOLMES I	OFERTA CD 2.990	386, 4Mb VGA
SHIVERS	CD 8.995	486, 8Mb SVGA
SIMON THE SORCERER II	CD 6.495	386, 4Mb VGA
SPACE QUEST 6	CD 7.995	486, 8Mb SVGA
SPACE QUEST I	OFERTA CD 1.995	286, 1Mb VGA
SPYCRAFT	CD 8.495	486, 8Mb SVGA
STAR TREK NEXT GENERATION	CD 9.495	486, 8Mb SVGA
THE 11TH HOUR	CD 8.495	486, 8Mb SVGA
THE 7TH. GUEST	OFERTA CD 1.990	386, 4Mb SVGA
THE DARK EYE	CD 6.995	486, 8Mb SVGA
THE DIG	CD 7.495	486, 8Mb SVGA
THE JOURNEYMAN PROJECT	OFERTA CD 3.990	386, 8Mb SVGA
THE LAST DINASTY	CD 9.995	486, 8Mb VGA
TORIN´S PASSAGE	CD 9.995	486, 8Mb SVGA
TOUCHÉ: FIFTH MUSKETEER	CD 6.995	386, 4Mb SVGA
UNDER A KILLING MOON	CD 11.495	386, 4Mb SVGA
WELCOME TO THE FUTURE	CD 6.495	486, 8Mb SVGA
WOLF	CD 5.495	386, 1Mb VGA
WOODRUFF	CD 7.495	486, 4Mb VGA
ZORK NEMESIS	CD 8.995	486, 8Mb SVGA























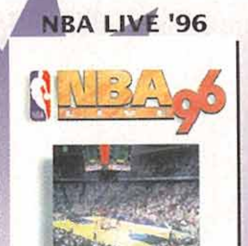


CENTRO MAIL

TENEMOS MUCHOS JUEGOS PARA TI A LOS MEJORES PRECIOS

deportivos lucha

NBA LIVE '96



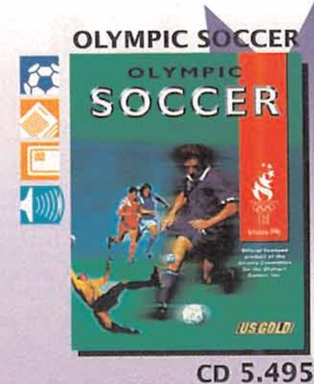
EA Sports ha creado Virtual Stadium, la técnica que ofrece la posibilidad de ver la acción desde cualquier punto que se desee. Incluye 32 equipos de la NBA, la creación de jugadores nuevos, diagramas animados de juego y estadísticas en pantalla. La mejora en la jugabilidad y la presentación al estilo televisivo te llevarán lo más cerca que se puede estar de un auténtico partido de la NBA.



486, 8 Mb, SVGA

CD 5.495

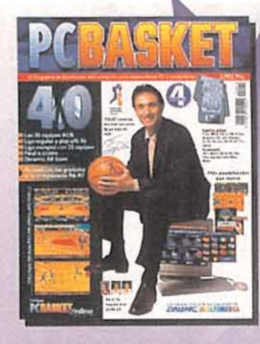
OLYMPIC SOCCER



Creer o no creer. Olympic Soccer es el primer juego de fútbol desarrollado en 3D para plataformas de 32 bit. Todos los objetos y jugadores han sido diseñados mediante polígonos en 3D, que proporcionan una panorámica y animación jamás pensada. ¿A qué esperas para disfrutar del juego de fútbol con más de 30 fotogramas de animación por segundo?.

CD 5.495

PC BASKET 4.0



Suma a toda la emoción del baloncesto, nuevos mates, más palmeos, más cuatro canales SFX, más final A4, más liga europea, más nuevas animaciones, más pases por la espalda, más versión on line...
El resultado es el nuevo PC BASKET 4.0, mucho más que un juego de basket.



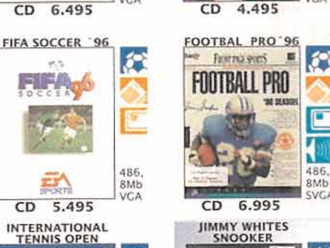
386, 4 Mb, VGA

CD 2.695 ▪ PC 2.695





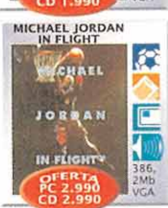














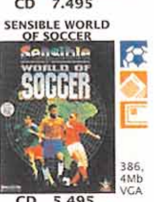


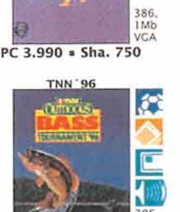


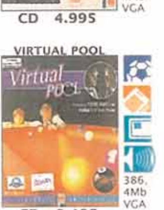
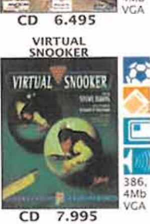












Juego	Precio	Requisitos
ACTION SOCCER	CD 5.995	486, 8Mb VGA
ACTUA SOCCER	CD 5.495	486, 4Mb VGA
AL UNSER, JR.	OFERTA CD 3.995	
BATTLE BEAST	CD 6.495	486, 4Mb VGA
CD BASKET '96	CD 4.495	386, 4Mb VGA
CYBERBYKES	CD 6.995	486, 8Mb VGA
DELTA V	OFERTA PC 1.995	386, 4Mb VGA
DESTRUCTION DERBY	CD 7.495	486, 8Mb VGA
ESPN EXTREME GAMES	CD 5.495	486, 8Mb SVGA
EURO '96 ENGLAND	CD 7.495	
EXPECT NO MERCY	CD 7.495	486, 8Mb SVGA
FATAL RACING	CD 5.495	486, 4Mb VGA
FIFA SOCCER '96	CD 5.495	486, 8Mb VGA
FOOTBAL PRO '96	CD 6.995	486, 8Mb SVGA
FUZZY'S WORLD MINIGOLF	CD 4.990 ▪ PC 4.990	386, 4Mb VGA
FX FIGHTER	OFERTA CD 2.990	486, 4Mb VGA
GRAND PRIX MANAGER	CD 6.995	486, 4Mb SVGA
HARDBALL 5	CD 5.495	486, 8Mb SVGA
INDY CAR RACING	OFERTA CD 1.990	386, 4Mb VGA
INDY CAR RACING 2	CD 6.995	486, 8Mb SVGA
INTERNATIONAL OPEN GOLF CHAMPIONSHIP	OFERTA PC 595	286, 1Mb VGA
INTERNATIONAL TENNIS OPEN	CD 6.995	386, 1Mb VGA
JIMMY WHITES SNOOKER	OFERTA CD 2.990	386, 4Mb VGA
LIVERPOOL	OFERTA PC 975	386, 1Mb VGA
MANCHESTER UNITED 2	CD 4.495	386, 4Mb VGA
MANIC KARTS	CD 3.990	486, 8Mb SVGA
MAXIMUM ROAD RACE	CD 5.495	486, 8Mb SVGA
MICHAEL JORDAN IN FLIGHT	OFERTA PC 2.990 CD 2.990	386, 2Mb VGA
MICROMACHINES 2	CD 6.995	386, 4Mb VGA
MORTAL KOMBAT 3	CD 6.995	486, 8Mb VGA
NBA JAM TOURNAMENT ED.	CD 7.495	486, 8Mb SVGA
NEED FOR SPEED	CD 6.495	486, 8Mb SVGA
NFL QUARTERBACK CLUB '96		486, 8Mb SVGA
NHL HOCKEY '96	CD 5.495	486, 8Mb SVGA
OLIMPIADAS '92 GIMNASIA	OFERTA PC 495	286, 1Mb VGA
ONE MUST FALL	PC 5.990 ▪ Sha. 750	386, 4Mb VGA
PC BASKET 3.0	PC 2.750	286, 1Mb VGA
PC CALCIO 4.0	CD 2.695 ▪ PC 2.695	386, 4Mb VGA
PC FUTBOL 4.0	CD 2.695 ▪ PC 2.695	386, 4Mb VGA
PGA EUROPEAN TOUR	CD 5.495	486, 8Mb SVGA
PGA TOUR GOLF'96	CD 5.495	486, 8Mb SVGA
PICTURE PERFECT GOLF	CD 7.495	386, 4Mb VGA
POOL CHAMPION	CD 5.995	486, 8Mb SVGA
PRESIDENTE	CD 6.495	486, 8Mb SVGA
PRIMAL RAGE	CD 6.995	486, 4Mb VGA
RISE 2 THE RESURRECTION	CD 7.495	486, 4Mb VGA
RISE OF ROBOTS	OFERTA CD 2.990	386, 4Mb SVGA
SANGO FIGTHER	PC 3.990 ▪ Sha. 750	386, 1Mb VGA
SCOTTISH VIRTUAL OPEN	CD 6.495	486, 4Mb SVGA
SCREAMER	CD 4.995	486, 8Mb SVGA
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	CD 5.495	386, 4Mb VGA
SPEED HASTE	CD 5.450	486, 4Mb SVGA
STRIKER 95	CD 6.495	386, 4Mb VGA
SUPER KARTS	CD 4.995	386, 4Mb VGA
SUPER STREET FIGTHER 2 TURBO	CD 6.495	486, 4Mb VGA
THE SKIN GOLF AT BIGHORN	CD 8.995	486, 6Mb VGA
TNN '96	CD 6.495	386, 4Mb SVGA
TRACK ATTACK	CD 6.995	486, 8Mb SVGA
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 95/96	CD 5.495	486, 8Mb SVGA
ULTIMATE BODY BLOWS	OFERTA PC 2.995	486, 4Mb VGA
UNNECESARY ROUGHNESS '96	CD 5.495	486, 8Mb SVGA
VIRTUAL KARTS	CD 6.995	486, 8Mb VGA
VIRTUAL POOL	CD 9.495	386, 4Mb VGA
VIRTUAL SNOOKER	CD 7.995	386, 4Mb VGA
WACKY WHEELS	CD 5.450	386, 2Mb VGA
WAYNE GRETZKY & NHLPA	CD 5.495	486, 4Mb SVGA
WINTER CHALLENGE	OFERTA PC 975	286, 1Mb VGA
WIPE OUT	CD 7.495	486, 8Mb SVGA
WORLD CUP USA '94	OFERTA PC 2.990	386, 2Mb VGA
WORLD RALLY FEVER	CD 5.495	486, 4Mb VGA
ZEPHYR	OFERTA CD 2.995	486, 8Mb VGA
ZONE RAIDERS	CD 7.495	486, 8Mb VGA

 MANUAL ESPAÑOL
 VOCES ESPAÑOL

 PANTALLA ESPAÑOL
 MANUAL INGLES
 VOCES INGLES
 PANTALLA INGLES

 AVENTURA GRAFICA
 DEPORTIVO
 DIVULGACION

 EDUCATIVO
 EROTICO

estrategia rol · mesa

PRECIOS IVA INCLUIDO

CIVILIZATION II



¿El final de la civilización tal como la conocemos? ¿El comienzo de una nueva era en la evolución del hombre? Si disfrutaste con la primera parte de Civilization, ahora alucinarás con ésta nueva entrega, con uno de los mejores juegos de estrategia de todos los tiempos.

486, 8 Mb, SVGA

CD 7.995

COMAND & CONQUER



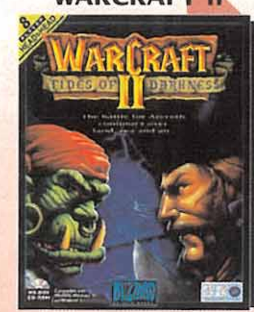
El descubrimiento de un nuevo mineral llamado Tiberium en uno de los paises del Tercer Mundo provoca un conflicto entre las naciones divididas en dos bloques. Puedes participar en cualquiera de ellos, y disfrutar de los gráficos más espectaculares creados para un juego de estrategia, con más de 60 minutos de secuencias cinemáticas renderizadas.

486, 4 Mb, VGA

CD 7.495

ESCENARIOS CD 2.990

WARCRAFT II



Regresa al mundo de WarCraft, donde la batalla entre las ordas enemigas y nobles guerreros brama de nuevo. Con nuevos aliados, terroríficas criaturas, y con nuevas e ingeniosas armas. La estrategia por la dominación de Azeroth continua.

486, 8 Mb, SVGA

CD 7.995





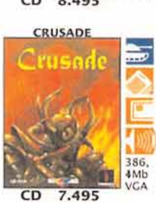






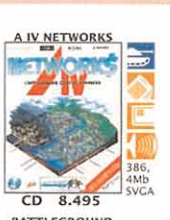


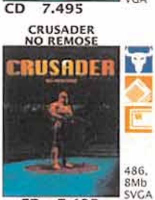












































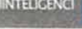








Título	Precio	Requisitos
1830 RAILDOADS & ROBBER	CD 5.495	386, 4Mb, VGA
3D LEMMINGS	CD 6.495	486, 4Mb, VGA
3D ULTRA PINBALL	CD 6.995	486, 4Mb, SVGA
A IV NETWORKS	CD 8.495	386, 4Mb, SVGA
A-TRAIN	OFERTA CD 1.990	386, 4Mb, VGA
ADVANCED CIVILIZATION	CD 5.795	486, 8Mb, SVGA
ALLIED GENERAL (PANZER GEN. II)	CD 6.995	486, 8Mb, SVGA
ANVIL OF DAWN	CD 6.995	486, 4Mb, VGA
ASCENDANCY	CD 7.495	486, 8Mb, SVGA
ASTERIX	CD 5.495	386, 2Mb, VGA
BALDIES	CD 6.495	
BATTLE ISLE 3	CD 8.495	486, 8Mb, SVGA
BATTLEGROUND ARDENNES	CD 7.495	386, 4Mb, VGA
BOLIX	OFERTA PC 975	286, 1Mb, VGA
CAESAR II	CD 8.495	486, 8Mb, SVGA
CAPITALISM	CD 6.995	386, 4Mb, SVGA
CENTRAL INTELLIGENCE	OFERTA CD 2.990	386, 4Mb, VGA
COBRA MISSION	OFERTA PC 2.995	286, 1Mb, VGA
COLONIZATION	OFERTA CD 3.495	386, 4Mb, VGA
CONQUEROR	CD 7.995	486, 8Mb, SVGA
CRUSADE	CD 7.495	386, 4Mb, VGA
CRUSADER NO REMORSE	CD 7.495	486, 8Mb, SVGA
D-DAY AMERICA INVADES	CD 7.495	386, 8Mb, SVGA
DETROIT	OFERTA CD 2.990	386, 4Mb, VGA
DUNGEON MASTER II	CD 8.995•PC 8.995	386, 4Mb, VGA
EXTREME PINBALL	CD 5.495	486, 4Mb, VGA
FANTASY GENERAL	CD 7.995	386, 8Mb, SVGA
FIELDS OF GLORY	OFERTA CD 2.490	386, 4Mb, VGA
FREEDOM	OFERTA PC 495	286, 1Mb, VGA
GEARS WORKS	OFERTA PC 975	286, 1Mb, VGA
GREAT NAVAL BATTLES IV	CD 7.995	386, 8Mb, SVGA
HEROES OF MIGHT & MAGIC	CD 6.995	486, 8Mb, SVGA
LANDS OF LORE	OFERTA CD 1.990	386, 4Mb, VGA
LORDS OF MIDNIGHT	CD 7.995	386, 4Mb, VGA
MACHIAVELLI	OFERTA CD 3.990	386, 4Mb, SVGA
MASTER OF MAGIC	OFERTA CD 2.990	386, 4Mb, VGA
MENZOBERRAZAN	OFERTA CD 3.490	386, 4Mb, VGA
METAL & LACE	OFERTA PC 3.495	386, 4Mb, VGA
MILLENIA	CD 6.995	386, 4Mb, VGA
OPERATION CRUSADER	CD 5.495	386, 4Mb, SVGA
PC DOMINÓ	PC 2.245	386, 1Mb, VGA
PC MUS	PC 2.245	386, 1Mb, VGA
PINBALL ILLUSIONS	CD 5.495	386, 4Mb, VGA
PIRATES	OFERTA CD 1.995	386, 2Mb, VGA
PRO PINBALL	CD 4.795	486, 8Mb, SVGA
RAILD ROAD TYCOON DELUXE	OFERTA CD 3.990	386, 4Mb, VGA
RING CYCLE	CD 5.495	486, 8Mb, VGA
SEA LEGENDS	CD 6.495	486, 8Mb, VGA
SHADOW CASTER	OFERTA CD 2.990	386, 2Mb, VGA
SIM ANT	OFERTA CD 1.990	386, 4Mb, VGA
SIM CITY	OFERTA CD 2.490	386, 2Mb, VGA
SIM EARTH	OFERTA CD 1.990	386, 4Mb, VGA
SIM FARM	OFERTA CD 1.990	386, 4Mb, VGA
SIM LIFE	OFERTA CD 1.990	386, 4Mb, VGA
SIM TOWER	CD 7.495	386, 4Mb, SVGA
STALINGRAD	CD 7.495	386, 8Mb, SVGA
STAR CRUSADER	OFERTA CD 2.490	486, 8Mb, VGA
STEEL PANTHERS	CD 6.995	486, 8Mb, SVGA
STONEKEEP	CD 9.495	486, 8Mb, VGA
STRIP POKER	CD 5.495	486, 4Mb, VGA
SYNDICATE	OFERTA CD 2.990	386, 4Mb, VGA
THE HORDE	OFERTA PC 1.995	386, 4Mb, VGA
THEME PARK	CD 7.195	386, 4Mb, VGA
THIS MEAN WAR!	CD 5.995	486, 8Mb, SVGA
THUNDERSCAPE	OFERTA CD 3.995	486, 8Mb, VGA
TILT	CD 5.995	486, 8Mb, VGA
TRANSPORT TYCOON	OFERTA CD 3.495	386, 4Mb, SVGA
ULTIMA VII 2: SERPENT ISLE	OFERTA CD 2.990	386, 4Mb, VGA
ULTIMA VII: BLACK GATE	OFERTA CD 2.990	386, 4Mb, VGA
WARHAMMER	CD 7.495	
WARLORDS II DELUXE	CD 7.495	386, 4Mb, SVGA
X-COM TERROR FROM THE DEEP	CD 6.495	386, 4Mb, SVGA

  ESTRATEGIA   IDIOMAS   INTELIGENCI   JUEGOS DE MESA  LUCHA   PACK  PLATAFORMAS  ROL  ARCADE  SIMULADORES  MUSICA SHAREWARE  UTILIDADES

902 171819 Para tus pedidos telefónicos

PRECIOS IVA INCLUIDO

arcade plataformas

DUKE NUKEM 3D

El futuro de los juegos 3D está aquí: ilimitada libertad de movimientos -puedes bucear e incluso disparar dentro del agua-, armas exóticas y sorprendentes escenarios 3D interactivos. Podrás destruir desde edificios, luces, cámaras de seguridad, ventanas, muros, techos y más. Y, además, grandes dosis de violencia y sexo.

CD Reg. 7.450
Sha. 990



486, 8 Mb, VGA

HERETIC:SHADOW OF SERPENT RIDERS

El año pasado Heretic recibió puntiaciones superiores al 90%. Después de más de un año de desarrollo adicional, ID le ha añadido dos episodios completamente nuevos que proporcionan otros 18 niveles de juego en esta nueva aventura: Shadow of the Serpent Riders.

486, 4 Mb, VGA





CD 6.495

REBEL ASSAULT II



El Imperio ha desarrollado una nueva arma secreta. Una vez desplegada puede acabar con toda la Alianza Rebelde, a menos que tu puedas salvarla. Personajes reales en video, increíbles gráficos y niveles de juego a la medida combinados con una acción frenética que te conducirán a la más fascinantes diversión con tu PC.
La saga de Rebel Assault continúa. Que la fuerza te acompañe.



CD 7.495 — 486, 8 Mb, VGA








- **ABUSE** — CD 5.495 — 486, 8Mb, VGA
- **ALIEN CARNAGE** — OFERTA CD 1.990 — 386, 1Mb, VGA
- **ALIEN ODYSSEY** — CD 7.495 — 486, 8Mb, VGA
- **ARCTIC MOVES** — PC 1.795 — 286, 1Mb, VGA
- **ASSAULT RIGS** — CD 6.495 — 486, 8Mb, VGA
- **BATMAN FOR EVER** — CD 7.495 — 486, 8Mb, VGA
- **BLAKE STONE** — OFERTA CD 1.990 — 386, 1Mb, VGA
- **BRAINDEAD 13** — CD 7.495 — 486, 4Mb, VGA
- **CADILLAC & DINOSAURS** — CD 5.495 — 386, 4Mb, VGA





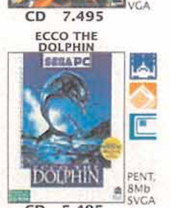




- **CANNON FODDER 2** — OFERTA CD 1.990 — 486, 4Mb, VGA
- **CHAOS CONTROL** — CD 7.495 — 486, 8Mb, VGA
- **COMIX ZONE** — CD 5.495 — PENT, 8Mb, VGA
- **CORRIDOR 7** — OFERTA CD 2.995 — 386, 4Mb, VGA
- **CREATURE SHOCK** — OFERTA CD 1.990 — 486, 8Mb, VGA
- **CYBERMAGE-DARKLIGHT** — CD 6.495 — 486, 8Mb, SVGA
- **D! ZONE (NIVELES DOOM)** — CD 5.450
- **DARK FORCES** — CD 7.495 — 386, 8Mb, VGA
- **DEADLINE** — CD 6.495





- **DEFCON 5** — CD 6.495 — 486, 8Mb, SVGA
- **DESCENT** — OFERTA CD 2.990 — 386, 4Mb, VGA
- **DESCENT II** — CD 7.995 — 486, 8Mb, SVGA
- **DRAGON´S LAIR** — OFERTA CD 4.990 — 386, 4Mb, VGA
- **DUKE NUKEN II** — OFERTA CD 1.990 — 386, 1Mb, VGA
- **EARTHSIEGE 2** — CD 7.995
- **EARTHWORM JIM** — CD 5.995
- **ECCO THE DOLPHIN** — CD 5.495 — PENT, 8Mb, SVGA
- **EXTREME NIVELES RISE TRIAD** — CD 5.450 — 386, 4Mb, VGA







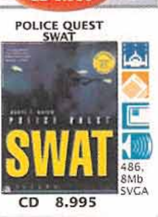

- **FURY 3** — CD 8.900
- **H! ZONE (NIVELES HEXEN)** — CD 5.450
- **HEXEN** — CD 6.495 — 486, 4Mb, VGA
- **HOCUS POCUS** — OFERTA CD 1.990 — 386, 1Mb, VGA
- **ICE & FIRE** — CD 6.495 — 486, 8Mb, SVGA
- **JETSTRIKE** — OFERTA CD 4.995 — 386, 4Mb, VGA
- **JOHNNY BAZOOKATONE** — CD 6.495 — 486, 8Mb, VGA
- **JUNGLE BOOK** — PC 4.995 — 486, 4Mb, VGA
- **JURASIC PARK** — OFERTA CD 2.490 — 386, 4Mb, VGA







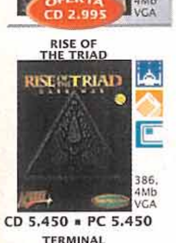

- **LA MITAD OSCURA** — OFERTA PC 1.995 — 286, 1Mb, VGA
- **MAD DOG II, THE LOST GOLD** — OFERTA CD 4.990 — 386, 1Mb, VGA
- **MAD DOG MACCREE** — OFERTA CD 3.990 — 386, 1Mb, VGA
- **MAGIC CARPET 2** — CD 6.495 — 486, 4Mb, VGA
- **MECHWARRIOR 2** — CD 8.495 — 486, 8Mb, VGA
- **MEGAMAN X** — CD 6.995 — 486, 4Mb, VGA
- **MIMI & THE MITES** — CD 5.450 — 386, 6Mb, VGA
- **MORTAL COIL** — CD 7.495 — 486, 4Mb, VGA
- **ONE STEP BEYOND** — OFERTA PC 495 — 286, 1Mb, VGA

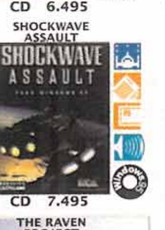







- **OPERATION BODY COUNT** — OFERTA CD 2.995 — 386, 4Mb, VGA
- **PITFALL** — CD 6.995
- **POLICE QUEST SWAT** — CD 8.995 — 486, 8Mb, SVGA
- **POWER DOLLS** — CD 6.495 — 486, 4Mb, VGA
- **PRINCE OF PERSIA** — OFERTA PC 1.495 — 286, 1Mb, VGA
- **RAPTOR** — OFERTA CD 1.990 — 386, 2Mb, VGA
- **RAYMAN** — CD 7.495 — 486, 4Mb, SVGA
- **REALMS OF CHAOS** — CD 5.450 — 386, 1Mb, VGA
- **REBEL ASSAULT** — OFERTA CD 3.490 — 386, 4Mb, VGA








- **RISE OF THE TRIAD** — CD 5.450 • PC 5.450 — 386, 4Mb, VGA
- **ROAD WARRIOR** — CD 5.995 — 486, 8Mb, VGA
- **SEAL TEAM** — OFERTA CD 2.990 — 386, 2Mb, VGA
- **SHOCKWAVE ASSAULT** — CD 7.495
- **SPACE PIRATES** — OFERTA CD 3.990 — 386, 1Mb, VGA
- **STORM** — CD CONS.
- **T-MEK** — CD 6.995 — 486, 4Mb, SVGA
- **TEKWAR** — CD 6.495 — 486, 8Mb, SVGA
- **TEMPEST 2000** — CD 6.495 — 386, 4Mb, VGA








- **TERMINAL VELOCITY** — CD 6.450 • PC 6.450 — 486, 4Mb, VGA
- **TERMINATOR: FUTURE SHOCK** — CD 8.495 — 486, 8Mb, VGA
- **THE HIVE** — CD 7.495
- **THE RAVEN PROJECT** — OFERTA CD 2.990 — 486, 8Mb, VGA
- **THE ULTIMATE DOOM** — OFERTA CD 2.990 — 386, 4Mb, VGA
- **TRAUMA** — CD 5.450 — 386, 4Mb, VGA
- **WETLANDS** — CD 6.995 — 486, 4Mb, SVGA
- **WITCHAVEN II** — CD 6.495 — 486, 8Mb, SVGA
- **WOLFENSTEIN 3D** — OFERTA CD 1.990 — 386, 1Mb, VGA

 ESTRATEGIA
 IDIOMAS

 INTELIGENCIA

 JUEGOS DE MESA

 LUCHA

 PACK


 PLATAFORMAS

 ROL
 ARCADE
 SIMULADORES
 MUSICA
 SHAREWARE
 UTILIDADES



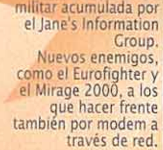
CONECTATE CON NOSOTROS
EN HOBBYTEX
Marca el 032 con la clave *HOBBYTEX#

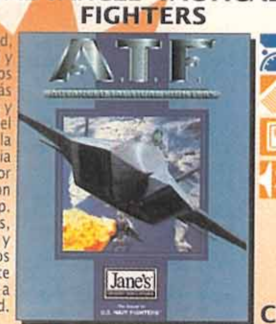


simuladores

ADVANCED TACTICAL FIGHTERS

Velocidad, invisibilidad y agilidad a los mandos de siete de los más avanzados y peligrosos cazas del mundo, gracias a la amplia experiencia militar acumulada por el Jane's Information Group. Nuevos enemigos, como el Eurofighter y el Mirage 2000, a los que hacer frente también por modem a través de red.





CD 7.495

EF 2000

486, 8 Mb, SVGA

Inspirado en el avión de superioridad aérea Eurofighter 2000, la punta de lanza de la defensa europea del próximo siglo, este programa acredita ser el más avanzado y real simulador de combate aéreo, tanto que ha sido elegido por la OTAN para el entrenamiento de sus pilotos.

CD 8.495

WING COMMANDER IV

486, 8 Mb, SVGA

Combinando una película de Hollywood y la última tecnología en simulaciones de combate espacial, este juego te proporcionará un grado de diversión y desafío como nunca antes hayas encontrado. La confederación ha sufrido un ataque por parte de unos piratas, y una vez más tendrás que poner en juego tu destreza en el vuelo para librar una batalla por la Humanidad.

CD 9.495








































1944 ACROSS THE RHINE	386, 4Mb SVGA	CD 7.995
5ª FLOTA	386, 4Mb VGA	CD 5.495
ACES OF THE DEEP	386, 4Mb VGA	CD 8.495
ACES OVER EUROPE	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 1.995
APACHE LONGBOW	486, 8Mb SVGA	CD 7.495
B-17 FLYING FORTRESS	286, 1Mb VGA	OFERTA PC 2.495 CD 1.995
DAWN PATROL	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 2.990
DOG FIGHT	386, 1Mb VGA	OFERTA CD 1.995
F-117 A	286, 1Mb VGA	OFERTA PC 1.995 CD 1.995
F-14 FLEET DEFENDER	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 3.990
F-15 STRIKE EAGLE II	286, 1Mb VGA	OFERTA CD 1.995
F-15 STRIKE EAGLE III	386, 2Mb VGA	OFERTA CD 1.995
F-19 STEALTH FIGHTER	286, 1Mb VGA	OFERTA CD 1.995
FALCON 3.0	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 2.490
FAST ATTACK		CD 7.495
FIGTHER DUEL	486, 8Mb SVGA	CD 7.495
FIGTHER WING	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 3.995
FLIGHT COMANDER 2	486, 4Mb SVGA	CD 5.495
FLIGHT SIMULATOR 5.1	386, 2Mb VGA	CD 8.900 • PC 8.900
FLIGHT UNLIMITED	486, 8Mb SVGA	CD 7.495
GUNSHIP 2000	286, 1Mb VGA	OFERTA CD 1.995
HARPOON	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 1.295
HARRIER JUMP JET	286, 1Mb VGA	OFERTA CD 1.995
KNIGHTS OF SKY	286, 1Mb VGA	OFERTA PC 2.495
M1 TANK PLATOON	286, 1Mb VGA	OFERTA CD 1.995
NAVY STRIKE	386, 4Mb VGA	CD 7.495
OVERLORD	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 1.990
PRIVATEER	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 2.990
RENEGADE	486, 4Mb SVGA	CD 8.495
RED GHOST	486, 8Mb SVGA	CD 6.495
SAIL 95	486, 8Mb SVGA	CD 8.495
SEA WOLF	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 2.990
SHERMAN M4	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 1.295
SILENT SERVICE II	286, 1Mb VGA	OFERTA CD 1.995
SILENT STEEL	386, 4Mb SVGA	CD 6.995
SILENT THUNDER		CD 5.995
SPACE BUCKS	486, 8Mb SVGA	CD 6.995
SPACE SIMULATOR	386, 1Mb VGA	PC 8.900
STAR RANGERS	486, 8Mb SVGA	CD 6.995
STRIKE COMMANDER	486, 4Mb VGA	OFERTA CD 2.990
SU-27 FLANKER		CD 7.495
SUPER VGA HARRIER	386, 2Mb SVGA	OFERTA PC 1.995
TANK COMMANDER	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 2.495
TASK FORCE 1492	286, 2Mb VGA	OFERTA CD 1.995
TFX	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 2.990
THUNDERHAWK 2 FIRESTORM	486, 8Mb VGA	CD 6.495
TIE FIGHTER	386, 2Mb VGA	CD 7.495 • PC 6.995
TOM CAT ALLEY	PENT, 8Mb SVGA	CD 5.495
TOP GUN	486, 8Mb SVGA	CD 7.995
USS TICONDEROGA	486, 4Mb SVGA	OFERTA CD 2.995
WEREWOLF VS COMANCHE	486, 8Mb VGA	CD 7.495
WING COMMANDER II	386, 2Mb VGA	OFERTA CD 2.990
WING NUTS	486, 2Mb VGA	CD 5.495
X-WING	386, 2Mb VGA	OFERTA PC 2.995 CD 3.490



superofertas

ATAC



286, 1 Mb, VGA — OFERTA PC 795

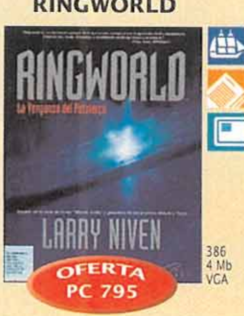
BLUE BROTHERS JUKEBOX ADV





286, 1 Mb, VGA — OFERTA PC 495

RINGWORLD



386, 4 Mb, VGA — OFERTA PC 795

STUNT ISLAND



386, 1 Mb, VGA — OFERTA PC 795

WAX WORKS

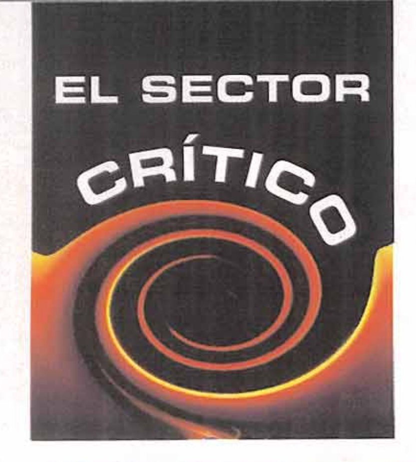


386, 2 Mb, VGA — OFERTA PC 795

ZYCONIX



286, 1 Mb, VGA — OFERTA PC 395



¿QUÉ HE HECHO YO PARA MERECER ESTO?

Quizás a alguien le parezca algo raro, pero se da en vuestras cartas la acusada tendencia de hablar de manera frecuente de Bill y su engendro del año. Lo de raro es porque ninguna carta sale en su defensa, más bien todo lo contrario, y cuando tanta gente piensa así, por algo será. Ejemplos:

Cuando tenía mi 486 y aparecieron los Pentium en el mercado con su "ideal" sistema operativo de 32 bits tomé la decisión de cambiar de ordenador comprándome un flamante equipo que rondó el medio millón de pesetas. Menos mal que no compré Windows 95 y probé el de un amigo, porque hubiera sido lo último.

Al menos me ahorré unas pelillas. En particular, sigo con mi DOS y mi Windows 3.1 sin querer ver para lo más mínimo Windows 95 ni oír de Pentiums Pro.

Juan Luis Santamaría. Madrid

Llevados por la publicidad, miles de profesionales, aficionados, o simples ingenuos informáticos han dado y darán soporte a Windows 95 y Bill Gates, que invocando al sentido práctico del personal ha acabado por apoderarse del sentido lógico de las cosas. Y es que en el pecado está la penitencia.

Raúl Porteado. Barcelona

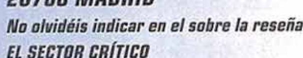
Hace unos meses amplié mi ordenador a uno más potente y compré con gran esperanza Windows 95, pero... los juegos no son compatibles, son muy lentos, y tan sólo los específicos parta Win95 funcionan a la velocidad correcta, la memoria no puedes configurarla de la manera que quieras, y todo lo pone el como le parece. Mi opinión sobre Windows 95 es que lo han hecho para a partir de ahora crear programas que sólo funcionen bajo él, lo cual les proporcionará más ganancias. Windows 95 tan sólo ha durado tres semanas en mi ordenador, y no creo que vuelva a entrar.

Josep Beltrán. Barcelona

Así están las cosas, y éstas son algunas de las protestas más suaves. ¿Es que nadie va a salir en defensa de Windows 95?

De cualquier manera y para cualquier cosa, ya sabéis la dirección:

MICROMANÍA
C/ DE LOS CIRUELOS, 4
SAN SEBASTIÁN DE LOS REYES
28700 MADRID



No olvidéis indicar en el sobre la reseña EL SECTOR CRÍTICO



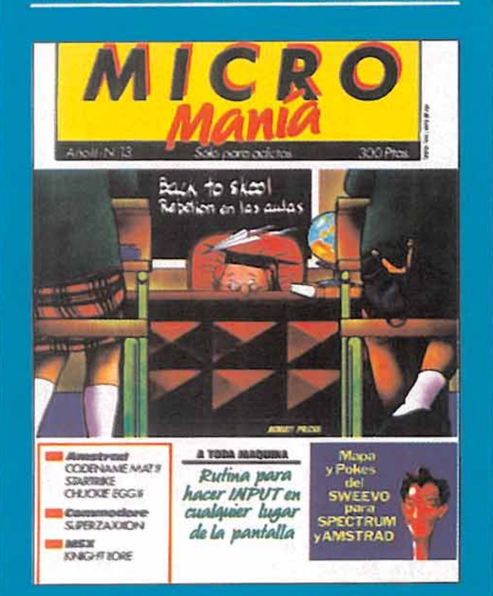
¿Cuándo... todos los juegos con posibilidades multijugador incorporarán entre sus opciones una para poder jugarse por Internet?

¿Qué... finalidad tiene la instalación máxima de algunos juegos que copian íntegramente los 650 MB del CD-ROM al disco duro?

¿Por qué... al traducir los juegos no se hace adaptación de chistes o aspectos culturales que simplemente traducidos pierden toda su gracia?

¿Cómo... no se cuida nada el embalaje de muchos CDs de juegos, que se comercializan con fundas de calidad deplorable y algunas veces sin ella?

HACE 10 AÑOS...



Cómo disfrutamos con «Back To Skool». Pero también lo pasabamos en grande explorando mundos en «Sweevo's World». Aunque tambien habia otros juegos: «Codename Mat II», «Starstrike», «Knight Lore». Todos ellos y en todos los formatos pasaban por nuestras manos, y fieles a nuestra costumbre, lo siguen haciendo.

HUMOR por ventura y Nieto



LO MEJOR DEL MES

Sony ha bajado el precio de su consola PlayStation en nuestro país. Su precio recomendado "oficial" ahora es de 44.900 frente a las 59.995 de antes. Pero como el vendedor final tiene libertad para bajar aún más el precio, el P.V.P. final puede llegar a ser mucho más bajo que el que Sony recomienda. Sin duda, una muy buena noticia.

FORMIDABLE...

... La repercusión que un acontecimiento tan importante como la Eurocopa 96 de fútbol de selecciones nacionales ha tenido en las compañías de software. La respuesta ha sido muy positiva, en forma de montones de juegos de fútbol que tocan todos los aspectos de este deporte, tanto en sus modalidades de arcade y de simulador, como de manager. «Euro 96» de Gremlin y «Euromanager 96» de Team 17 son los que cuentan con el respaldo oficial de la comisión organizadora de la UEFA. Pero no son los únicos, pues también están «Kick Off 96», «Striker 96», y «Selección Española de Fútbol Eurocopa 96», la aportación española de la mano de Dinamic Multimedia. De todos ellos tenéis más información en el reportaje de este mismo número. Como cosa curiosa, parece que el fútbol olímpico no ha tenido mucha repercusión, a tenor de la aparición de un único juego de fútbol: «Olympic Soccer».



LAMENTABLE...



... Que nos quedemos en España sin poder disfrutar de juegos de éxito por meras cuestiones comerciales y económicas. Y si los queremos no tenemos más remedio que recurrir a circuitos de importación, más caros y sin traducir. Aunque algunas veces unas no suficientes expectativas de venta no nos priven de tener el juego, sí lo hacen de la traducción, al no permitirlo la compañía. En fin, la pela es la pela, y si una compañía cambia de distribuidora, o si las negociaciones para adquirir los derechos no son fructíferas, es el usuario el que se queda sin tener un juego. Quizá si el nivel de ventas en España se equiparase al que existe en Inglaterra... Tendrían que pasar muchas cosas. A propósito, ¿alguien sabe cuándo comercializarán aquí «Warcraft II» o «CivNet»? Es sólo una pregunta.

El Oráculo de Delfos

Si uno hubiera podido elegir, seguramente, en eso del aspecto físico que tan importante parece ser en esta época que nos ha tocado vivir, habría dicho que le pusieran un poquito de perfil griego, de esos que se gastaban los semidioses. Por pedir, podría haber pedido que le hubieran colocado cuarto y mitad de espectacular musculatura en determinadas zonas, ciertamente descuidadas por la naturaleza y uno mismo, para dar mayor prestancia y garbo a tan bonito rostro. De esos que se gastaban los semidioses griegos.

Para completar el conjunto, esa altura y ese pelo rubio con ojillos azules que les suelen quedar tan bien a las gentes del norte, no habrían desentonado lo más mínimo. Y, así, poco a poco, y como si de un puzzle se tratara, a lo doctor Frankenstein, tendríamos el perfecto retrato de lo que es el ideal de la belleza según los griegos, según algunos occidentales caducos y pelín snobs, y también, por qué no decirlo, según el viejo y nada querido Adolfo, que tanto disgustos provocó a la Europa de hace cincuenta años.

Pues bien, a lo mejor a los griegos les entusiasmaba algo así –hombre, mal no queda, la verdad–, pero eso no quiere decir, ni mucho menos, que otras cosas no den su juego –hombre, no es como para que un servidor se tire flores, pero cosas peores se ven en las playas en Agosto–.

Así, por ejemplo, griegos, romanos y otras culturas de pasadas y no siempre mejores épocas, gustaban de adivinar el futuro en hechos tan curiosos como la lectura de las entrañas de un animalillo sacrificado en aras de unos augurios, no siempre halagüeños. Pero eso era antes. Nosotros, por ejemplo, en una demostración de agudeza intelectiva, progreso y civilización, tenemos algo mucho mejor: la tele.

La tele es el nuevo oráculo. Lo que sale por el ojo ciclópeo del receptor de ondas hertzianas es ley. Y no hay más que hablar.

Pero deberíamos recordar que no es oro todo lo que reluce, que a Rocíito le han pagado, uno tras otro, siete milloncejos por salir en la "caja tonta" y decir "estoy embarazada" –cosa muy normal, progre y civilizada, claro está–, y que puede –sólo puede– que no todo lo que aparezca en ese tubo catódico, mágico, que nos engancha más que la droga dura, deba ser asimilado como "leit motiv" para la vida.

Algo más habrá, digo yo.

Y, del mismo modo, el hecho de hablar de ciertos temas en ciertas publicaciones, no le convierte a uno en "maestro de almas", "pastor de rebaños desorientados" ni nada que se le pueda parecer. Publicaciones dedicadas a, vaya, qué curioso, videojuegos, sin ir más lejos. O publicaciones, asimismo, de esas llamadas "de información general" que suelen incluir alguna sección dedicada a temas de semejante índole.

La experiencia es un grado, qué duda cabe. Pero nada más que eso. Ni le convierte a uno en el nuevo oráculo, ni en uno de los siete Sabios de Roma. Ni por asomo. Simplemente, puede hacer uso de esa experiencia y aconsejar en determinadas situaciones y circunstancias.

Por desgracia, hay gente –que ni es el momento ni el lugar de mencionar– que haciendo de su capa un sayo, se ponen el videojuego por montera y empiezan a largar como el mismísimo Alá les hubiera señalado con el dedo diciendo "Hala, a partir de ahora eres mi profeta. Ya me puedes ir consiguiendo adeptos". Estos sujetos asimilan el rol de "Sabios de Roma y Oráculo de Delfos", y dicen al grito de "soy el mejor, el más listo y el más todo" lo que está bien y está mal. Por desgracia –tengo pruebas, contempladas no en una, ni dos, sino varias secciones y/o publicaciones, protagonizadas por supuestos profesionales– el ridículo suele estar asegurado en estos casos.

Estos "oráculos" suelen decir una salvajada tras otra, se quedan tan anchos y, lo más gracioso del caso, es que se aprovechan de su cierta experiencia para dejar al sufrido lector como si hubiera recibido una clase magistral, tras haber leído una serie de tonterías que nunca –si tiene mala suerte– interpretará como tales.

Eso puede pasar hasta en las mejores familias, y pocos se libran de haber metido la pata –por decirlo de una forma familiar– hasta el fondo en más de una ocasión. Y este humilde columnista no es una excepción. Pero, al menos, no está de más reconocerlo en alguna ocasión.

Todo se reduce a un poco de trabajo, otro tanto de cuidado, y tener cierto interés en documentarse y un –por favor, eso ante todo– mínimo respeto hacia el lector. Ni somos sabios, ni oráculos, ni semidioses ni nada de nada –aunque a alguno no le entre en la cabeza–. Somos, al menos eso se espera, humanos. De los que yerran.

Sería bonito ser como el Oráculo de Delfos, pero, si eso fuera así, ¿acaso no acertaríamos todos los números de la primitiva cada semana? Al final, hasta nos resultaría aburrido.

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

DE LOS PROGRAMAS PARA PC COMENTADOS EN ESTE NÚMERO DE MICROMANÍA

JUEGO	DISPONIBLE	COMENT	CPU MÍNIMA	CPU RECOM	RAM	DISCO DURO	T. VÍDEO	CD-ROM	CONTROL	SONIDO	OTROS
ASSAULT RIGS	CD	CD	486DX2/66	PENTIUM/90	8 MB (16 MB RECOM.)	0 - 117 MB	SVGA (VESA)	DOBLE	TECL, JOY, PAD	SB, GR	RED, SERIE
ATF	CD	CD	486DX2/66	PENTIUM/100	8 MB (490 KB BASE)	29 - 61 MB	SVGA (VESA)	DOBLE	TECLADO, JOY	AD, SB, RL	CASCOS R.V.
BRAINDEAD 13	CD	CD	486DX/33	486DX2/66	4 MB	NADA	VGA	DOBLE	TECLADO, JOY	AD, SB, GR, RL	COMP WIN95
BURIED IN TIME	CD (WINDOWS)	CD	486DX/33	PENTIUM/60	8 MB	10 MB	SVGA	DOBLE	RATÓN, TECL	TODAS	-------------------
CHRONICLES OF THE SWORD	CD	CD	486DX/33	486DX2/66	4 MB (8 MB RECOM.)	NADA	VGA/SVGA	DOBLE	RATÓN	AD, SB, GR, RL	-------------------
CIVILIZATION 2	CD (WINDOWS)	CD	486DX/33	486DX2/66	8 MB (16 MB RECOM.)	8 - 40 MB	SVGA	SIMPLE	RATÓN	TODAS	COMP WIN95
CONGO	CD (WINDOWS)	CD	486DX2/66	PENTIUM/60	8 MB	126 KB	SVGA	DOBLE	RATÓN	TODAS	-------------------
DEEP SPACE NINE	CD	CD	486DX2/66	PENTIUM/60	8 MB	10 MB	SVGA (VESA)	DOBLE	RATÓN	SB, GR, RL, MIDI	VIDEO SETUP
EF2000	CD	CD	486DX2/66	PENTIUM/90	8 MB (500 KB BASE)	7 - 60 MB	SVGA (VESA)	DOBLE	TECLADO, JOY	AD, SB, GR, RL	CASCO R.V.
EXTREME GAMES	CD	CD	486DX2/66	PENTIUM/90	8 MB (570 KB BASE)	1.8 MB	VGA	DOBLE	TECL, PAD, JOY	AD, SB, GR, RL	COMP WIN95
FANTASY GENERAL	CD	CD	386DX/40	486DX2/66	8 MB (450 KB BASE)	8.5 - 60 MB	SVGA (VESA)	SIMPLE	RATÓN	SB, GR, RL	-------------------
H!ZONE	CD	CD	486DX/33	486DX2/66	4 MB (8 MB RECOM.)	VARIABLE	VGA	DOBLE	TECL, RAT, JOY	AD, SB, GR, MIDI	MODEM, RED
GEARHEADS	CD (WINDOWS)	CD	486DX/33	486DX2/66	8 MB	0 - 10 MB	VGA	SIMPLE	RATÓN, TECL	TODAS	COMP WIN95
HARDBALL 5	CD	CD	486DX/33	486DX2/66	8 MB	10 - 46 MB	SVGA (VESA)	DOBLE	TECL, RAT, JOY	TODAS	MODEM
ISLAND CASINO	CD (WINDOWS)	CD	486DX/33	486DX2/66	8 MB	10 MB	VGA	DOBLE	RATÓN	TODAS	COMP WIN95
KINGDOM O´MAGIC	CD	CD	486DX/33	PENTIUM/60	8 MB (16 MB RECOM)	10 MB	SVGA	DOBLE	RATÓN	AD, SB, GR, RL	-------------------
NORMALITY	CD	CD	486DX2/66	PENTIUM/60	8 MB	15 - 57 MB	SVGA	DOBLE	RATÓN	TODAS	-------------------
PBA BOWLING	CD (WIN95)	CD	486DX/33	486DX2/66	4 MB (8 MB RECOM.)	13 MB	SVGA	SIMPLE	RATÓN	TODAS	COMP WIN NT
PC BASKET 4.0	DISCO, CD	DISCO	386DX/33	486DX/33	4 MB	20 MB	VGA/SVGA	NO	TECL, PAD, RAT	SB	ACTUALIZABLE
REVOLUTION X	CD	CD	486DX2/66	PENTIUM/90	8 MB (450 KB BASE)	4 MB	VGA	DOBLE	RATÓN, PAD	TODAS	COMP WIN95
SPYCRAFT	CD (DOS/WIN95)	CD	486DX2/66	PENTIUM/90	8 MB	30 MB	SVGA (VESA)	DOBLE	RATÓN	TODAS	INTERNET
S.T.O.R.M.	CD	CD	486DX2/66	PENTIUM/90	8 MB	13 MB	SVGA	DOBLE	TECL, PAD, JOY	AD, SB, GR, RL	-------------------
THE DAME WAS LOADED	CD	CD	486DX/33	486DX2/66	8 MB	3.5 MB	VGA	SIMPLE	RATÓN	AD, SB, GR, RL	-------------------
TNN OUTDOORS BASS...	CD	CD	386DX/40	486DX/33	4 MB (8 MB RECOM)	10 - 38 MB	SVGA	SIMPLE	RATÓN, TECL	SB, GR	COMP WIN95
TRACK ATTACK	CD	CD	486DX4/100	PENTIUM/100	8 MB	40 MB	SVGA	DOBLE	TECL, RAT, JOY	AD, SB, GR	COMP WIN95
VIRTUAL SNOOKER	CD	CD	386DX/33	486DX2/66	4 MB	2 MB	VGA/SVGA	SIMPLE	TECL, RATÓN	AD, SB, GR, RL	MODEM, RED

(*) **SONIDO:** AD-ADLIB, SB-SOUND BLASTER, RL-ROLAND, GR-GRAVIS ULTRASOUND, MIDI-TARJETAS MIDI

Un CD-ROM cada vez más insuperable



DEMOS PARA TODOS LOS GUSTOS

De todos los juegos que estáis esperando desde hace tanto tiempo. Todas jugables, para que no paséis un momento sin comprobar cómo son vuestros juegos más deseados. «Chronicles of the Sword», la aventura gráfica más impactante del momento con los decorados 3D más espectaculares. La mejor estrategia de exploración y conquista en «Conquest of the New World», de Interplay. Porque sabemos que sois unos auténticos deportistas, un simulador de lujo para un deporte elitista «PGA European Tour Golf». Pero como lo que más os gusta de verdad es la acción, la tenéis en grandes dosis en «S.T.O.R.M» y, sobre todo, en el bombazo más adictivo en la actualidad: «Duke Nukem 3D», del que os ofrecemos la versión shareware en exclusiva. Todo esto para vuestro PC, y para los que tengáis un Mac, además, dos increíbles demos jugables de nuestros amigos de LucasArts: «Full Throttle» y «Rebel Assault 2», juegos de sobra conocidos por todos.

FABULOSAS PREVIEWS

En las que los juegos que están por aparecer desgranan sus secretos sólo para vosotros. Contempladlas con atención, porque no tienen desperdicio y mirad lo que os espera. Alucinad con «Dungeon Keeper», el nuevo mundo subterráneo 3D creado por Bullfrog donde se dan cita el rol y la lucha. Contemplad los progresos de Dinamic Multimedia en su empeño por llevarnos la Eurocopa a nuestra casa con «Selección Española de Fútbol Eurocopa 96». Y si todavía no os habéis caído de la silla, esperad a ver la increíble rolling demo de «Civilization 2». Toda una pasada.

TRAILERS DE CINE

Porque nosotros también entendemos de cine. Del mejor cine que podréis ver en las salas comerciales en breve. Porque los trailers son de películas que no deberíais perderos: tanto «A la Hora Señalada», un thriller que nos dejará sin aliento; como «Misión Imposible», la última de Tom Cruise, inspirada en la legendaria serie de televisión de los años 70. De cine.

Y ADEMÁS...

La versión 1.13 de Hobbylink para que os conectéis a nuestro centro servidor Ibertex, junto con el programa Infofútbol 2.1, para que no os perdáis detalle del deporte rey. Y por si fuera poco, un patch para que actualicéis vuestro simulador de vuelo «EF 2000» a la versión 2.02.